



IPSC

INTERNATIONAL PRACTICAL SHOOTING CONFEDERATION



REAL FEDERACIÓN ESPAÑOLA DE TIRO OLÍMPICO



**REGLAMENTO PARA
COMPETICIONES DE
ESCOPIETA**

EDICIÓN ENERO 2026



Los acrónimos “IPSC”, “DVC” e “IROA”, el logo del escudo IPSC, el nombre “International Range Officers Association”, el logo IROA, los blancos IPSC y el lema “Diligentia, Vis, Celeritas” son todos marcas comerciales, relacionadas con el tiro, registradas por la International Practical Shooting Confederation.

Las personas, organizaciones y otras entidades no afiliadas a IPSC (o una región miembro de la misma) tienen prohibido utilizar cualquiera de estos artículos sin la aprobación previa, por escrito, del presidente de IPSC (o el director regional del mismo, según sea el caso)



ÍNDICE GENERAL

Capítulo 1: Diseño de recorridos

1.1	Principios generales	08
1.1.1	Seguridad	08
1.1.2	Calidad	08
1.1.3	Equilibrio	08
1.1.4	Diversidad	08
1.1.5	Estilo libre	08
1.1.6	Dificultad	09
1.1.7	Desafío	09
1.2	Tipos de recorridos	09
1.2.1	Recorridos de tiro generales	09
1.2.2	Recorridos de tiro especiales	09
1.3	Aprobación IPSC	10

Capítulo 2: Construcción de campo y de recorridos

2.1	Reglas generales	11
2.1.1	Construcción física	11
2.1.2	Ángulos de tiro seguros	11
2.1.3	Distancias mínimas	11
2.1.4	Ubicación de los blancos	12
2.1.5	Superficie de los campos	12
2.1.6	Obstáculos	12
2.1.7	Líneas de tiro comunes	12
2.1.8	Colocación de blancos	12
2.1.9	Bermas	12
2.1.10	Tacos desmontables	13
2.1.11	Cartuchos de perdigones con blancos de papel	13
2.1.12	Munición permitida	13
2.2	Criterios de construcción de recorridos	13
2.2.1	Líneas de falta	13
2.2.2	No aplicable	13
2.2.3	Barreras	13
2.2.4	No aplicable	13
2.2.5	Túneles de Cooper	13
2.2.6	Accesorios del recorrido	14
2.2.7	Ventanas y aberturas	14
2.3	Modificaciones en la construcción de los recorridos	14
2.4	Zonas de seguridad	15
2.5	Campo de pruebas de tiro/ajuste miras	15
2.6	Zonas de vendedores	16
2.7	Zonas de higiene	16

Capítulo 3: Información del recorrido

3.1	Reglas generales	17
3.1.1	Recorridos de tiro publicados	17
3.1.2	Recorridos de tiro no publicados	17
3.2	Información escrita de los recorridos	17
3.3	Reglas locales, regionales y nacionales	17



Capítulo 4: Equipo de campo

4.1	Blancos. Principios Generales	19
4.2	Blancos IPSC de escopeta aprobados. Papel	20
4.3	Blancos IPSC de escopeta aprobados. Metal	21
4.4	No aplicable	21
4.5	Blancos frangibles y sintéticos	21
4.6	Acondicionamiento del equipo de campo o su superficie	22
4.7	Fallo del equipo de campo y otros asuntos	22

Capítulo 5: Equipo del competidor

5.1	Armas	23
5.2	Transporte, almacenaje y equipo del competidor	24
5.3	Vestimenta apropiada	25
5.4	Protección ocular y auditiva	25
5.5	Munición y equipo relacionado	26
5.6	Cronógrafo y factores de potencia	27
5.7	Fallos de funcionamiento – Equipo del competidor	29
5.8	Munición oficial de la competición	30

Capítulo 6: Estructura de la competición

6.1	Principios generales	31
6.1.1	Recorrido de Tiro	31
6.1.2	Ejercicio	31
6.1.3	Competición	31
6.1.4	Torneo	31
6.1.5	Gran torneo	31
6.1.6	Liga	31
6.1.7	Soberanía de la competición	31
6.2	Divisiones de las .competiciones	31
6.3	Categorías en las .competiciones	33
6.4	Equipos nacionales/regionales	33
6.5	Estado y credenciales del competidor	34
6.6	Escuadras y horarios de los competidores	35
6.7	Sistema de clasificación internacional (“ICS”)	35

Capítulo 7: Dirección de la competición

7.1	Oficiales de la competición	36
7.1.1	Árbitro	36
7.1.2	Jefe de árbitros	36
7.1.3	Árbitro de estadística	36
7.1.4	Jefe de mantenimiento	36
7.1.5	Jefe de campo	36
7.1.6	Director de la competición	36
7.2	Disciplina de los oficiales de la competición	37
7.3	Designación de árbitros	37



Capítulo 8: El recorrido de tiro

8.1	Condiciones de escopeta preparada	38
8.2	Condición de preparado del competidor	39
8.3	Ordenes en el campo de tiro	39
8.3.1	“Cargue y prepárese” o “Prepárese”	39
8.3.2	“¿Está preparado?”	40
8.3.3	“Atención”	40
8.3.4	“Señal de inicio”	40
8.3.5	“Alto”	40
8.3.6	“Si terminó, descargue y muestre el arma”	40
8.3.7	“Si está descargada, baje el martillo y abra la acción”	40
8.3.8	“Campo libre”	41
8.3.9	Señales visuales y/o físicas	41
8.3.10	Estación del cronógrafo y comprobación del equipo	41
8.4	Carga, recarga o descarga durante un recorrido de tiro	41
8.5	Movimiento	41
8.6	Asistencia o interferencia.	41
8.7	Toma de miras, disparo en seco e inspección del recorrido	42

Capítulo 9: Puntuación

9.1	Reglas generales	43
9.1.1	Aproximación a los blancos	43
9.1.2	Tocar los blancos	43
9.1.3	Blancos parcheados prematuramente	43
9.1.4	Blancos no restablecidos.	43
9.1.5	Impenetrable	43
9.1.6	Cubierta dura	44
9.1.7.	Soportes de los blancos	44
9.1.8.	Impactos de perdigones en blancos de papel	44
9.2	Métodos de puntuación	44
9.3	Empates	45
9.4	Valores de puntuación de blancos y penalizaciones	45
9.5	Política de puntuación de blancos	45
9.6	Comprobación y reclamación de puntuación	47
9.7	Hojas de puntuación	48
9.8	Responsabilidad de la puntuación	49
9.9	Puntuación de blancos móviles	50
9.10	Tiempo oficial	50
9.11	Programas de puntuación	50

Capítulo 10: Penalizaciones y descalificaciones

10.1	Penalizaciones de procedimiento. Reglas generales	51
10.2	Penalizaciones de procedimiento. Ejemplos específicos	51
10.3	Descalificación de la competición. Reglas generales	53
10.4	Descalificación de la competición. Descarga accidental	53
10.5	Descalificación de la competición. Manejo inseguro del arma	54
10.6	Descalificación de la competición. Conducta antideportiva	55
10.7	Descalificación de la competición. Sustancias prohibidas	56



Capítulo 11: Arbitraje e interpretación de las reglas

11.1	Principios generales	57
11.1.1	Administración	57
11.1.2	Acceso	57
11.1.3	Apelaciones	57
11.1.4	Apelación al comité	57
11.1.5	Retención de pruebas	57
11.1.6	Preparación de la apelación	57
11.1.7	Obligaciones de los oficiales de la competición	57
11.1.8	Obligaciones del director de la competición	57
11.1.9	Obligaciones del comité de arbitraje	57
11.2	Composición del comité	57
11.2.1	Competiciones de nivel III y superiores	57
11.2.2	Competiciones de nivel I y II	58
11.3	Límites de tiempo y secuencias	58
11.3.1	Límite de tiempo para apelar el arbitraje	58
11.3.2	Tiempo límite de decisión	58
11.4	Tasas	58
11.4.1	Importe	58
11.4.2	Pago	58
11.5	Reglas de procedimiento	59
11.5.1	Obligaciones y procedimiento del comité	59
11.5.2	Presentaciones	59
11.5.3	Audiencia	59
11.5.4	Testigos	59
11.5.5	Preguntas	59
11.5.6	Opiniones	59
11.5.7	Inspección visual de la zona	59
11.5.8	Influencia indebida	59
11.5.9	Deliberación	59
11.6	Veredicto y acciones posteriores	59
11.6.1	Decisión del comité	59
11.6.2	Aplicación de la decisión	59
11.6.3	La decisión es inapelable	59
11.6.4	Actas	59
11.7	Apelaciones de terceros	60
11.8	Interpretación de las reglas	60

Capítulo 12 – Asuntos varios

12.1	Apéndices	61
12.2	Idioma	61
12.3	Responsabilidades	61
12.4	Género	61
12.5	Glosario	61
12.6	Medidas	64



Apéndice A1: Niveles de las competencias IPSC	65
Apéndice A2: Reconocimiento IPSC	66
Apéndice A3: Tabla de ejercicios de eliminación o de desempate	69
Apéndice A4: Relación de recorridos aprobados	70
Apéndice B1: Presentación de blancos	71
Apéndice B2: Blanco IPSC	72
Apéndice B3: Mini blanco IPSC	73
Apéndice B4: Blanco universal IPSC	74
Apéndice B5: Blanco A4/A IPSC	75
Apéndice B6: Blanco A3/B IPSC	76
Apéndice C1: Calibración y comprobación de blancos	77
Apéndice C2: Blancos metálicos IPSC	80
Apéndice C3-A: Placas metálicas IPSC	81
Apéndice C3-B: Placas metálicas separables	82
Apéndice C4: Formulario del informe diario del cronógrafo	83
Apéndice D: División escopetas	84
Apéndice E1: Diagrama de la condición de preparado del competidor	86
Apéndice E2: Tipos de munición cartuchos	87
Apéndice F1: Señales manuales de puntuación	89



CAPÍTULO 1

Diseño del recorrido.

Los siguientes principios generales del diseño de recorridos, enumeran los criterios, responsabilidades y restricciones que rigen a los diseñadores de recorridos de tiro, como los arquitectos del deporte de tiro práctico IPSC.

1.1 Principios generales

- 1.1.1 **Seguridad** – Las competencias de tiro práctico IPSC se diseñarán, construirán y realizarán con la debida consideración a la seguridad.
- 1.1.2 **Calidad** – El valor de una competición IPSC se determina por la calidad de las dificultades presentadas en el diseño de los recorridos de tiro. Los recorridos se diseñaran, principalmente, para poner a prueba la destreza del competidor de IPSC, y no sus habilidades físicas.
- 1.1.3 **Equilibrio** – Precisión, potencia y velocidad son elementos equivalentes del tiro práctico IPSC, y se expresa por las palabras latinas “Diligentia, Vis, Celeritas” (“DVC”). Un recorrido adecuado y equilibrado depende, principalmente, de la naturaleza de las dificultades presentadas. Sin embargo, los recorridos se diseñaran, y las competencias IPSC se realizarán, de tal manera que se valoraran éstos elementos por igual.
- 1.1.4 **Diversidad.** – Las dificultades de tiro IPSC son diversas. Si bien no es necesario construir nuevos recorridos para cada competición, ningún recorrido se repetirá tanto como para permitir que su uso se considere una medida definitiva de las habilidades de tiro de IPSC.
- 1.1.5 **Estilo libre** – Las competencias IPSC son de estilo libre. Se debe permitir a los competidores resolver los desafíos presentados de forma libre y, en las competencias de pistola y escopeta, disparar a los blancos cuando sean visibles. Después de la señal de inicio, los recorridos de tiro no deben requerir recargas obligatorias ni dictar una posición, ubicación o postura de tiro, excepto como se especifica a continuación. Sin embargo, se podrán crear condiciones y construir barreras u otras limitaciones físicas para obligar a un competidor a adoptar posiciones, ubicaciones o posturas de tiro.
 - 1.1.5.1 Las competencias de nivel I y II no están obligados a cumplir estrictamente con los requisitos de estilo libre o limitaciones en la cantidad de disparos (ver sección 1.2).
 - 1.1.5.2 Los recorridos cortos y los clasificatorios pueden incluir recargas obligatorias y pueden mandar una posición, ubicación o postura de tiro. Cuando se requiere una recarga obligatoria, se hará después de que el competidor dispare a su primer blanco y antes de que dispare a su último blanco. Las infracciones están sujetas a una penalización de procedimiento.
 - 1.1.5.3 Los recorridos cortos y los clasificatorios pueden especificar que solamente se use el hombro débil para disparar.
 - 1.1.5.4 Si el informe escrito de un recorrido especifica que el competidor debe llevar, retener o agarrar un objeto durante su intento en un recorrido de tiro, se aplicará la regla 10.2.2.
 - 1.1.5.5 Los diseñadores de recorridos pueden dar a los competidores libertad para esperar la señal de inicio en cualquier lugar dentro de los límites de una zona de tiro bien delimitada.



- 1.1.6 **Dificultad** – Las competencias IPSC presentan variados grados de dificultad. Ningún desafío de tiro se podrá apelar como prohibitivo. Esto no se aplica a los desafíos que no sean referidos al tiro, los cuales deberían, razonablemente, ajustarse a las diferencias de altura y complexión física de los competidores.
- 1.1.7 **Desafío.** – Las competencias IPSC reconocen el desafío que se presenta cuando se utilizan armas de fuego a plena potencia en tiro dinámico y siempre deben emplear un factor de potencia mínimo, que deben alcanzar todos los competidores, para reflejar este desafío.

1.2 Tipos de recorridos

Las competencias IPSC pueden contener los siguientes tipos de recorridos:

1.2.1 Recorridos de tiro generales:

- 1.2.1.1 Recorridos cortos: no deben requerir más de 8 disparos para completarse y, están restringidos a un máximo de 12 impactos puntuables.
- 1.2.1.2 Recorridos medios: no deben requerir más de 16 disparos para completarse. Y, están restringidos a un máximo de 24 impactos puntuables. El diseño y construcción de los recorridos no deben requerir más de 8 impactos para ser efectuados desde una sola ubicación o vista.
- 1.2.1.3 Recorridos largos: no deben requerir más de 28 disparos para completarse y, están restringidos a un máximo de 32 impactos puntuables. El diseño y construcción de los recorridos no deben requerir más de 8 disparos para ser efectuados desde una sola ubicación o vista. Un recorrido de tiro que requiera 24 o más disparos no debe estipular un arma descargada como condición de inicio.
- 1.2.1.4 El equilibrio aprobado para una competición IPSC autorizada, es una relación de 3 recorridos cortos, 2 recorridos medios y 1 recorrido largo. (Ver la tabla de proporciones de recorridos aprobados del apéndice A4).
- 1.2.1.5 Las recamaras vacías y/o los cargadores retirados o los cilindros abiertos en la condición de pistola lista (ver capítulo 8), no deberían ser necesarias para más del 25 % de los recorridos en una competición.

1.2.2 Recorridos de tiro especiales:

- 1.2.2.1 Clasificatorios - Recorridos de tiro autorizados por un director regional y/o la IPSC, que están disponibles para competidores que buscan una clasificación regional y/o internacional. Los clasificatorios deben configurarse de acuerdo con estas reglas y deben ser realizarse estrictamente, de acuerdo con las notas y diagramas que los acompañan. Para que sean reconocidos los resultados deben presentarse a la entidad que los publica en el formato requerido (junto con las tarifas aplicables, si las hay).
- 1.2.2.2 Ejercicio de eliminación o de desempate: Ejercicio que se realiza por separado de la competición. Dos competidores elegibles disparan simultáneamente a dos conjuntos de blancos idénticos y adyacentes en una o más rondas eliminatorias (véase el apéndice A3). Se recomienda usar blancos metálicos y que el blanco final de cada competidor se coloque de manera que se superponga al del otro competidor al ser derribado, siendo ganador el competidor cuyo blanco quede en la parte inferior. Cada serie de blancos no debe exceder los 12 disparos y cada competidor debe recargar obligatoriamente después de disparar a su primer blanco y antes de disparar al último. Las infracciones conllevan la descalificación automática del ejercicio.



1.3 Aprobación IPSC

- 1.3.1 Los organizadores de competiciones que deseen recibir la aprobación de IPSC, deben cumplir con los principios generales de diseño y construcción de los recorridos, así como todas las demás reglas y reglamentos IPSC relevantes para la disciplina. Los recorridos de tiro que no cumplan con estos requisitos no se aprobarán, y no se publicarán ni anunciarán como competiciones aprobadas por IPSC.
- 1.3.2 Los conjuntos de blancos y presentaciones o accesorios incluidos en recorridos de tiro enviados y que IPSC considere ilógicos o poco prácticos, no se aprobarán (ver, por separado, la última versión del libro de conjunto de blancos).
- 1.3.3 El presidente de IPSC, su delegado, o un oficial de la Confederación (en ese orden) pueden retirar la aprobación de IPSC de una competición, si en su opinión una competición o cualquier componente de la misma:
 - 1.3.3.1 Contraviene el propósito o el espíritu de los principios de diseño de los recorridos; o
 - 1.3.3.2 Se ha construido con una variación significativa del diseño aprobado; o
 - 1.3.3.3 Infringe las reglas vigentes de IPSC; o
 - 1.3.3.4 Es probable que desacredite el deporte de tiro de IPSC; o
 - 1.3.3.5 Si no se han cumplido las disposiciones de la regla 6.5.1.1.
- 1.3.4 Los requisitos y recomendaciones del nivel de las competiciones de IPSC, se especifican en el apéndice A1.



CAPÍTULO 2

Construcción de campos y de recorridos

Las siguientes reglas generales para la construcción de recorridos, enumeran los criterios, responsabilidades y restricciones aplicables a los recorridos de tiro en competencias IPSC. Los diseñadores de recorridos, instituciones organizadoras y los oficiales se rigen por estas reglas.

2.1 Reglas generales

- 2.1.1 **Construcción física** - Las consideraciones de seguridad en el diseño, la construcción física y los requisitos establecidos para cualquier recorrido, son responsabilidad de la organización anfitriona, sujetas a la aprobación del jefe de campo. Se hará un esfuerzo razonable para evitar cualquier daño a competidores, oficiales y espectadores durante el recorrido. El diseño del campo debe evitar, siempre que sea posible, acciones inseguras involuntarias. Se debe considerar la confección de cualquier recorrido de tiro, para proporcionar un acceso adecuado, para los oficiales que supervisan a los competidores.
- 2.1.2 **Ángulos de tiro seguros.** – Los recorridos de tiro deben construirse siempre, considerando ángulos de tiro seguros. Se debe considerar la construcción segura de los blancos, los soportes y el ángulo de posibles rebotes. Cuando corresponda, se deben determinar las dimensiones físicas y la idoneidad de los parabolas traseros y los terraplenes laterales como parte del proceso de construcción. A menos que se especifique lo contrario, el ángulo de salida máximo predeterminado es de 90 grados en todas las direcciones, medido desde el frente del competidor, mirando directamente al centro del campo de tiro. Las infracciones están sujetas a la regla 10.5.2.
- 2.1.2.1 Sujeto a la dirección y aprobación del director regional, es posible que se permitan ángulos de boca específicos (reducidos o aumentados) de los recorridos o el campo. Las infracciones están sujetas a la regla 10.5.2. Los detalles completos de los ángulos aplicables y cualquier factor condicional (por ejemplo: una reducción del ángulo vertical del cañón solo es aplicable cuando el dedo está dentro del guardamonte del gatillo), deben publicarse antes de la competición y deben incluirse en las informaciones escritas (ver también la sección 2.3).
- 2.1.3 **Distancias mínimas** – Siempre que se utilicen blancos metálicos o cubiertas metálicas duras en un recorrido de tiro, se aplicarán distancias mínimas al disparar. Siempre que sea posible, esto se hará con barreras físicas. Si se utilizan líneas de falta para limitar la aproximación a los blancos metálicos, estas deben colocarse más lejos para que el competidor pueda sobrepasar la línea inadvertidamente y aún así quedar fuera de la distancia mínima (véase la regla 10.4.7). También, se debe tener cuidado con los accesorios metálicos en la línea de tiro.
- 2.1.3.1 Distancias mínimas para cartuchos de perdigones y postas: la distancia mínima es de 5 m. Las líneas de falta deben colocarse al menos a 6 metros de los blancos o de la cubierta metálica dura.
- 2.1.3.2 Distancias mínimas para cartuchos de bala: La distancia mínima es de 40 metros. Las líneas de falta deben colocarse al menos a 41 metros de los blancos o de la cubierta metálica dura.



- 2.1.4 **Ubicación de los blancos** – Cuando un recorrido se construye para incluir ubicaciones de blancos fuera del alcance inmediato, los organizadores y árbitros deben proteger o restringir las zonas circundantes a las que los competidores, árbitros o espectadores tengan acceso. Cada competidor debe poder resolver el problema competitivo a su manera y no debe verse obligado a actuar de ninguna manera que pueda causar una acción insegura. Los blancos deben estar dispuestos de manera que dispararlos tal como se presentan no provoque que los competidores sobrepasen los ángulos de tiro seguros
- 2.1.5 **Superficie del campo de tiro** – Siempre que sea posible, la superficie del campo de tiro estará preparada antes del comienzo de la competición, y se mantendrá libre de escombros, para proporcionar una seguridad razonable para los competidores y los árbitros. Se debe considerar la posibilidad de inclemencias climáticas y las acciones de los competidores. Los árbitros de campo pueden agregar grava, arena u otros materiales en cualquier momento, a una superficie de campo deteriorada y, tales acciones de mantenimiento, no podrán ser apeladas por los competidores.
- 2.1.6 **Obstáculos** – Los obstáculos naturales o creados en un recorrido de tiro, permitirán razonablemente variaciones en la altura y la constitución física de los competidores y se construirán de manera que proporcionen seguridad razonable para todos los competidores, árbitros y espectadores.
- 2.1.7 **Líneas de tiro comunes** – En los recorridos de tiro en los que se requiere que varios competidores disparen simultáneamente desde una línea de tiro común (por ejemplo: eliminación o desempate), habrá un mínimo de 3 m de espacio libre entre cada competidor.
- 2.1.8 **Colocación de los blancos** – Se debe tener cuidado con la colocación física de los blancos de papel para prevenir los disparos “a través de uno a otro”.
- 2.1.8.1 La ubicación de los blancos estará claramente marcada en los soportes para permitir su sustitución en la misma ubicación y, estos soportes, estarán fijados de forma segura o su posición estará claramente marcada en la superficie del campo, para garantizar la continuidad durante toda la competición. Además, los tipos de blancos se especificarán e identificarán en los marcos o soportes, antes del inicio de la competición, para garantizar que un blanco puntuable no se intercambie por un blanco no puntuable después de que la competición haya comenzado.
- 2.1.8.2 Cuando se utilizan blancos de papel y blancos metálicos muy próximos unos de otros, en un recorrido de tiro, se debe tener cuidado para minimizar el riesgo de salpicaduras de los blancos metálicos.
- 2.1.8.3 Cuando se utilizan blancos metálicos IPSC en un recorrido de tiro, se tendrá cuidado para asegurar que la ubicación o la zona de la base, está preparada para proporcionar un funcionamiento constante durante toda la competición.
- 2.1.8.4 Los blancos estáticos (es decir, aquellos que no se activan), no se presentarán en un ángulo superior a 90 grados de la vertical.
- 2.1.9 **Bermas.** – Todos los parabalas, bermas, espaldones y terraplenes, están "prohibidos" para todas las personas en todo momento, excepto cuando su acceso está específicamente permitido por un árbitro (ver sección 10.6).
- 2.1.10 **Tacos desmontables** – Algunos tipos de munición de postas tienen tacos desmontables y en los cartuchos de perdigones los tacos se separan de los perdigones. Por ello, los blancos de papel deben estar protegidos (por ejemplo: con madera contrachapada o cualquier otro material de grosor adecuado), o colocados a una distancia mayor. Se recomienda una distancia de 10 metros en el caso de los cartuchos de perdigones, para evitar que los tacos penetren en los blancos de papel.



- 2.1.11 **Cartuchos de perdigones para blancos de papel** – A un competidor nunca se le debe requerir disparar a blancos de papel utilizando cartuchos de perdigones.
- 2.1.12 **Munición permitida** – Los recorridos de tiro deben indicar un solo tipo de munición permitida, es decir, perdigones, postas o balas.

2.2 Criterios de construcción de los recorridos

Durante la construcción de un recorrido de tiro, se pueden utilizar diferentes tipos de barreras físicas para restringir el movimiento de los competidores y para proporcionar desafíos competitivos adicionales de la siguiente manera:

- 2.2.1 **Líneas de falta** – El movimiento de los competidores debe restringirse, preferiblemente, mediante el uso de barreras físicas. Sin embargo se permite el uso de líneas de falta de la siguiente manera:
 - 2.2.1.1 Para prevenir acercarse o alejarse de los blancos, de manera insegura o irreal.
 - 2.2.1.2 Para simular el uso de barreras físicas y/o coberturas;
 - 2.2.1.3 Para definir los límites de una zona de tiro general o parte de ella
 - 2.2.1.4 Las líneas de falta se fijaran firmemente en su lugar, se elevaran, como mínimo, 2 centímetros sobre el nivel del suelo, estarán construidas con madera u otro material rígido y serán de un color consistente (preferentemente rojo), en cada recorrido de tiro, de una competición. A menos que se utilicen de manera continua para definir los límites de una zona de tiro general, las líneas de falta serán de una longitud mínima de 1,5 metros, pero se considera que se extienden hasta el infinito.
 - 2.2.1.5 Si un recorrido de tiro, tiene un pasillo visiblemente delimitado por líneas de falta y/o una zona de tiro claramente delimitada, cualquier competidor que tome un atajo pisando el suelo por fuera del pasillo y/o zona de tiro incurrirá en una penalización de procedimiento por cada disparo efectuado después de tomar el atajo.
- 2.2.2 No aplicable
- 2.2.3 **Barreras** – Se construirán de la siguiente manera:
 - 2.2.3.1 Serán suficientemente altas y sólidas para cumplir con el objetivo previsto. A menos que se complementen con una plataforma de tiro o similar, las barreras de al menos 1.80 metros de alto se considera que se extienden hasta el infinito (ver también regla 10.2.11).
 - 2.2.3.2 Se incluirán líneas de falta que se proyecten hacia atrás, a nivel del suelo desde los bordes laterales.
- 2.2.4 No aplicable
- 2.2.5 **Túneles de Cooper.** – Son túneles compuestos por montantes arriostrados que soportan materiales elevados sueltos (por ejemplo, listones de madera), que pueden caerse si los competidores los tocan inadvertidamente (ver regla 10.2.5). Estos túneles pueden construirse a cualquier altura, pero los materiales de arriba no serán lo suficientemente pesados como para causar lesiones si se caen.



2.2.6 **Accesorios del recorrido** - Cuando estos elementos estén destinados a dar apoyo a un competidor en movimiento o mientras dispara a los blancos, se construirán teniendo como prioridad la seguridad del competidor y de los árbitros. Se tomarán las precauciones necesarias para permitir que los árbitros puedan observar y controlar con seguridad la acción del competidor en todo momento. Los accesorios serán lo suficientemente fuertes para resistir su uso de todos los competidores.

2.2.7 **Ventanas y aberturas** – Se colocarán a una altura accesible para la mayoría de los competidores, para los demás si se requiere, estará disponible una plataforma robusta para su uso sin penalización.

2.3 **Modificaciones en la construcción de los recorridos**

2.3.1 Los árbitros de la competición pueden, por cualquier motivo, modificar la estructura física o el procedimiento de un recorrido de tiro, siempre que dichos cambios sean aprobados con anterioridad por el jefe de campo. Cualquiera de esos cambios físicos o modificaciones en un recorrido de tiro publicado, debe completarse antes de que empiece el mismo.

2.3.2 A todos los competidores se les notificará los cambios lo antes posible. Como mínimo, serán notificados por el árbitro a cargo del recorrido durante la reunión informativa de la escuadra.

2.3.3 Si el jefe de campo aprueba cualquiera de esos cambios después de que la competición haya comenzado, deberá:

2.3.3.1 Permitir que el recorrido de tiro continúe con la modificación afectando solamente a aquellos competidores que aún no han completado el recorrido. Si las acciones de un competidor causaron el cambio, se le exigirá que vuelva a disparar el recorrido de tiro revisado, sujeto a la regla 2.3.4.1; o

2.3.3.2 Si es posible, solicitará a todos los competidores que repitan el recorrido de tiro revisado, eliminando de la competición todos los resultados anteriores.

2.3.3.3 Un competidor que se niegue a disparar un recorrido de tiro, bajo esta o cualquier otra sección, cuando así lo ordene el árbitro, recibirá una puntuación de cero para ese recorrido, independientemente de cualquier intento anterior.

2.3.4 Si el jefe de campo (en consulta con el director de la competición) determina que los cambios físicos o de procedimiento, resultan en una pérdida de equidad competitiva y es imposible que todos los competidores disparen el recorrido modificado o, si el recorrido se ha vuelto inadecuado o impracticable por cualquier razón, ese recorrido y todas las puntuaciones de los competidores deben ser eliminados de la competición.

2.3.4.1 Un competidor que incurrió en una descalificación en un recorrido que posteriormente fue anulado, tendrá derecho a ser reincorporado, si el más alto nivel de apelación que el competidor haya instado (por ejemplo el jefe de campo o el comité de competición, según sea el caso), considera que la descalificación fue directamente atribuible a los motivos por los cuales el recorrido se eliminó.

2.3.5 Durante las inclemencias del tiempo, el jefe de campo puede ordenar que los blancos de papel estén equipados con cubiertas protectoras transparentes y/o protectores sobre ellos, y esta orden no estará sujeta a apelación por parte de los competidores (ver regla 6.6.1). Dichas protecciones se aplicaran, y permanecerán colocadas en todos los blancos afectados, durante el mismo período de tiempo, hasta que el jefe de campo anule la orden.



- 2.3.6 Si el jefe de campo (en consulta con el director de la competición) considera que las condiciones climáticas o de otro tipo han afectado, o pueden afectar, seriamente la seguridad y/o al desarrollo de una competición, podrá ordenar que todas las actividades de tiro sean suspendidas, hasta que emita la orden de “reanudar las actividades de tiro”.

2.4 Zonas de seguridad

- 2.4.1 La institución organizadora es responsable de la construcción y colocación de un número suficiente de zonas de seguridad para la competición. Estarán convenientemente colocadas y se identificarán fácilmente mediante el uso de carteles.
- 2.4.2 Las zonas de seguridad incluirán un panel de información indicando la dirección segura del cañón del arma y los límites claramente señalados. Si está incluido un parabolas trasero y/o terraplenes laterales, deben estar contruidos de materiales capaces de contener los proyectiles disparados. Las zonas de seguridad en las competiciones y torneos de armas largas incluirán suficientes estantes para las armas, adyacentes pero no dentro de la zona de seguridad, para almacenar rifles y escopetas, de forma segura, con la boca del cañón hacia arriba.
- 2.4.3 A los competidores se les permitirá utilizar las zonas de seguridad, sin supervisión, para las actividades indicadas a continuación, siempre que permanezcan dentro de los límites de la zona y con el arma apuntando en una dirección segura. Las infracciones pueden estar sujetas a descalificación (ver regla 10.5.1).
- 2.4.3.1 Colocar en las cajas, enfundar y desenfundar las armas de fuego descargadas.
- 2.4.3.2 Practicar: desenfundar, amartillar, disparar en seco y enfundar armas, descargadas.
- 2.4.3.3 Practicar la inserción y extracción de cargadores vacíos y/o el ciclo de acción de un arma de fuego.
- 2.4.3.4 Realizar inspecciones, desmontaje, limpieza, reparaciones y mantenimiento de armas, componentes y otros accesorios.
- 2.4.4 La munición ficticia y la munición real, suelta, o empaquetada o contenida en cargadores o dispositivos de carga rápida, no debe manipularse en una zona de seguridad bajo ninguna circunstancia (ver regla 10.5.13).

2.5 Campo de pruebas de tiro y ajuste de miras.

- 2.5.1 Cuando en una competición, el campo de pruebas de tiro esté disponible, se utilizará bajo la supervisión y el control de un árbitro.
- 2.5.2 Los competidores pueden probar el funcionamiento de sus armas de fuego y municiones, sujetos a todas las reglas de seguridad existentes y cualquier límite de tiempo u otras restricciones impuestas por un árbitro.
- 2.5.3 En los torneos de nivel III o superior, y en las competiciones de armas largas, los blancos de papel y los blancos metálicos aprobados (cuando sea posible, con indicación electrónica o de reinicio automático), estarán disponibles para que los competidores los utilicen para ajustar las miras de sus armas de fuego, de acuerdo con las directrices mostradas en el apéndice C3.



2.6 Zonas de vendedores

- 2.6.1 Los vendedores (es decir, particulares, corporaciones y otras entidades, mostrando o vendiendo mercancías en una competición de IPSC) son los únicos responsables del manejo seguro y la seguridad de sus productos y otros artículos a su cuidado, y de asegurarse de que se exhiban en condiciones que no pongan en peligro a ninguna persona. Las armas montadas, deben desactivarse antes de mostrarse.
- 2.6.2 El jefe de campo (en consulta con el director de la competición) marcará claramente la zona de vendedores y, puede establecer una “Guía de prácticas aceptables” para todos los vendedores, los cuales son responsables de su aplicación con respecto a su propia mercancía.
- 2.6.3 Los competidores pueden manipular las armas descargadas, de los vendedores, mientras permanezcan completamente, dentro de las zonas de los vendedores, siempre que se tomen las precauciones necesarias para asegurar que la boca del cañón no apunte a ninguna persona mientras se manipulan.

2.7 Zonas de higiene

- 2.7.1 Se proporcionaran un número suficiente de zonas de higiene, con suministros e instalaciones para la limpieza de manos, adyacentes a los baños y cerca de la entrada a las zonas de servicio de alimentos.



CAPÍTULO 3

Información de recorridos

3.1 Reglas generales.

El competidor siempre es responsable de cumplir con seguridad los requisitos de un recorrido de tiro, pero solo se puede esperar razonablemente que lo haga después de recibir verbal o físicamente el informe escrito del recorrido, que debe explicar adecuadamente los requisitos a los competidores. En general la información del recorrido de tiro, se puede dividir en los siguientes tipos:

- 3.1.1 **Recorridos de tiro publicados** – Los competidores registrados y/o sus directores regionales recibirán la misma información sobre los recorridos de tiro, dentro del mismo período de notificación, antes de la competición. La información podrá ser facilitada por medios físicos o electrónicos, o por referencia a un sitio web (ver también sección 2.3).
- 3.1.2 **Recorridos de tiro no publicados** – Igual que la regla 3.1.1 excepto que, los detalles del recorrido de tiro, no se publican de antemano. Las instrucciones del recorrido se proporcionan en el informe escrito.

3.2 Información escrita de los recorridos.

- 3.2.1 En cada recorrido, debe publicarse una información escrita del recorrido consistente con estas reglas y aprobada por el jefe de campo, antes de que comience la competición. Esta sesión informativa tendrá prioridad sobre cualquier información del recorrido que haya sido publicada o comunicada a los competidores antes de la competición y debe como mínimo, proporcionar la siguiente información:

- Blancos de puntuación (tipo y número);
- Distancias y equilibrio de los blancos (solo competiciones de rifle, mini rifle y carabina de calibre de pistola);
- Número mínimo de disparos requeridos;
- Tipo de munición (solo competiciones de escopeta);
- Número de impactos puntuables para blancos de papel (si no es el predeterminado);
- Estado de preparación del arma de fuego (véase la sección 8.1);
- Estado de preparación del competidor (véase la regla 3.2.2, sección 8.2 y apéndices E1/E2);
- Posición de salida;
- Tiempo de inicio: señal sonora o visual;
- Procedimiento.

- 3.2.2 El árbitro a cargo de un recorrido de tiro, deberá leer en voz alta, palabra por palabra, el informe escrito de la etapa, a cada escuadra. El árbitro debe demostrar visualmente la posición de salida aceptable (ya sea mediante el uso de una imagen o físicamente) en todos los niveles de la competición.



- 3.2.3 El jefe de campo puede modificar un informe escrito en cualquier momento por razones de claridad, consistencia o seguridad (ver sección 2.3).
- 3.2.4 Después de haber leído el informe escrito del recorrido a los competidores y se hayan respondido las preguntas que surjan, se les permitirá una inspección ordenada (“recorrido”) del recorrido de tiro. La duración, de la inspección será estipulada por el árbitro y será la misma para todos los competidores. Si el recorrido de tiro incluye blancos móviles o elementos similares, se mostrarán a todos los competidores, con la misma duración y frecuencia.

3.3 Reglas locales, regionales y nacionales

- 3.3.1 Las competencias de IPSC se rigen por las reglas aplicables a la disciplina. Las instituciones organizadoras no pueden hacer cumplir las reglas locales, excepto para cumplir con la legislación o los precedentes legales en la jurisdicción correspondiente. Cualquier regla adoptada voluntariamente que no cumpla con estas reglas, no debe aplicarse a las competencias IPSC sin el permiso expreso del director regional y del consejo ejecutivo de IPSC.



CAPÍTULO 4

Equipo de campo

4.1 Blancos – Principios generales

4.1.1 Sólo los blancos aprobados por la asamblea de IPSC y, que cumplan totalmente con las especificaciones de los apéndices B y C, y los blancos frangibles (regla 4.5.1) podrán utilizarse en las competiciones de escopeta IPSC.

4.1.1.1 Si en una competición, uno o más blancos no cumplen exactamente con las especificaciones establecidas y si los blancos de sustitución, con las especificaciones correctas, no están disponibles, el jefe de campo debe decidir si la variación es aceptable o no, para esa competición y que disposiciones de la sección 2.3 de estas reglas se aplicarán, si corresponde. Sin embargo, la decisión del jefe de campo solo afectará a la competición en curso y no servirá de precedente para las futuras competiciones que se celebren en el mismo lugar, ni para el uso posterior de los blancos en cuestión en otra competición

4.1.1.2 Hay dos tamaños de blancos de papel y de blancos metálicos aprobados para su uso en competiciones de IPSC (ver apéndices B y C). Los mini blancos de papel y los mini blancos metálicos IPSC se utilizan para simular blancos IPSC situados a mayor distancia. Los siguientes tipos y tamaños de blancos se pueden incluir juntos en el mismo conjunto de blancos:

IPSC - Blancos de papel y blancos metálicos; o
IPSC - Mini blancos de papel y mini blancos metálicos; o
IPSC - Blancos de papel y mini blancos metálicos; o
IPSC - Mini blancos de papel y blancos metálicos.

Los siguientes tipos y tamaños de blancos no deben incluirse juntos en el mismo conjunto de blancos.

IPSC - Blancos de papel y mini blancos de papel; o
IPSC - Blancos metálicos y mini blancos metálicos.

4.1.2 Los blancos puntuables utilizados en todas las competiciones de IPSC serán de un solo color, tal y como se especifica a continuación:

4.1.2.1 La zona puntuable de los blancos y mini blancos de papel IPSC deben ser del color marrón, excepto donde el jefe de campo considere que la falta de contraste con la zona circundante o el fondo requiere que se use un color diferente.

4.1.2.2 Todo el frente de los blancos metálicos puntuables debe estar pintado de un solo color, preferiblemente blanco, o puede estar sin pintar.

4.1.3 Los blancos no puntuables estarán marcados claramente con una “X” visible o ser de un solo color diferente al de los blancos puntuables, durante la competición o torneo. Los blancos no puntuables, de papel y metálicos pueden ser de diferentes colores en una competición o torneo siempre que el color elegido sea consistente para todos los blancos no puntuables del mismo material (es decir: si los blancos no puntuables de metal son amarillos, todos serán amarillos y si los blancos no puntuables de papel son blancos todos serán blancos, en toda la competición o torneo).



- 4.1.4 Los blancos utilizados en un recorrido de tiro pueden ocultarse, parcial o totalmente, mediante el uso de una cubierta dura, de la siguiente manera:
- 4.1.4.1 La cubierta proporcionada para ocultar todo o una parte de un blanco se considerará cubierta dura. Cuando sea posible, la cubierta dura no debe simularse, sino construirse con materiales impenetrables (ver regla 2.1.3). La cubierta dura no debe tener la forma de un blanco IPSC completo.
- 4.1.5 Se prohíbe declarar un solo blanco intacto, para representar dos o más blancos, mediante el uso de cinta adhesiva, pintura o cualquier otro medio y/o adjuntar un mini blanco a un blanco de tamaño normal.
- 4.1.6 Solo los blancos IPSC, y los dispositivos operados mecánica o eléctricamente, pueden utilizarse para activar blancos en movimiento.

4.2 Blancos de escopeta aprobados por IPSC – Papel

- 4.2.1 Hay cinco blancos de papel aprobados para su uso en competiciones de Escopeta IPSC (ver apéndice B).
- 4.2.1.1 El blanco universal, el A4/A y el A3/B pueden incluirse junto con otros blancos de papel en el mismo recorrido de tiro.
- 4.2.2 Los blancos de papel deben tener líneas puntuables y bordes no puntuables de 0.5cm (mini blancos 0.3 cm) claramente marcados en la parte delantera del blanco. Sin embargo, las líneas puntuables y los bordes no puntuables no deben ser visibles más allá de una distancia de 10 metros.
- 4.2.2.1 La parte delantera de los blancos de papel debe incluir un borde no puntuable suficientemente distinguible. En ausencia de perforaciones u otras marcas adecuadas, el jefe de campo debe asegurarse de que todos los blancos tengan un borde no puntuable de 0.5cm (mini blancos 0.3cm)
- 4.2.3 Cuando la zona puntuable de un blanco de papel debe ocultarse parcialmente, los diseñadores de recorridos deben simular la cubierta dura de una de las siguientes maneras:
- 4.2.3.1 Ocultando realmente una parte del blanco (ver regla 4.1.4.1); o
- 4.2.3.2 Cortando físicamente los blancos de borde a borde para eliminar la parte que se considera oculta por la cubierta dura. Dichos blancos deben estar equipados con un borde no puntuable de sustitución de 0.5cm (mini blancos 0.3 cm), que debe extenderse por todo el ancho del borde de la zona puntuable cortada (ver regla 4.2.2); o
- 4.2.3.3 Pintando o marcando con cinta adhesiva, con un límite claramente definido, la parte del blanco que se considera oculta por la cubierta dura con un color único y visiblemente contrastante.
- 4.2.3.4 Cuando los blancos de papel están parcialmente ocultos, cortados físicamente, pintados y/o pegados con cinta adhesiva, al menos una parte de todas las zonas puntuables deben permanecer visibles.
- 4.2.4 La cubierta dura (y los blancos no puntuables superpuestos) no debe ocultar completamente la zona puntuable A en un blanco de papel parcialmente oculto.



4.3 Blancos de escopeta aprobados por IPSC – Metal

4.3.1 Reglas generales

- 4.3.1.1 Se prohíben expresamente los blancos metálicos y los no puntuables que accidentalmente puedan girar de lado o de canto al ser impactados. Usarlos puede anular la aprobación de IPSC.
- 4.3.1.2 Los blancos metálicos y los no puntuables que un árbitro considere que se han caído o volcado debido a que fueron impactados en el aparato que los sostiene, o por cualquier otra razón accidental (por ejemplo acción del viento, un rebote, ser impactado solamente por un taco de escopeta etc.), se tratará como fallo del equipo de campo (ver regla 4.7.1)
- 4.3.1.3 Los blancos metálicos y los no puntuables no tienen borde que no puntúe.
- 4.3.1.4 Los blancos metálicos puntuables y los no puntuables deben dispararse y caer, volcarse o auto indicarse para puntuar.

4.3.2 Blancos metálicos IPSC

- 4.3.2.1 Los blancos metálicos y los mini blancos metálicos son blancos metálicos aprobados, diseñados para reconocer la potencia, y deben calibrarse como se especifica en el apéndice C1.

4.3.3 Placas IPSC

- 4.3.3.1 Pueden utilizarse placas de metal de varios tamaños (ver apéndice C3).
- 4.3.3.2 No aplicable
- 4.3.3.3 Las placas de metal que no caen o se vuelcan cuando se las golpea inicialmente, pero que sí caen o se vuelcan cuando se las golpea con un disparo posterior, no están sujetas a un nuevo disparo.

4.3.4 Blancos metálicos no puntuables.

- 4.3.4.1 Los blancos metálicos y las placas de metal, no puntuables deben dispararse y caer, volcarse o auto indicarse para puntuar. Si se impactan, deben repintarse durante el proceso de puntuación.

4.4 No aplicable

4.5 Blancos frangibles y sintéticos.

- 4.5.1 Blancos frangibles, como platos de arcilla o baldosas, pueden usarse como blancos puntuables, pero no como blancos no puntuables, en las competiciones de Escopeta IPSC.
- 4.5.2 Los blancos sintéticos (por ejemplo, blancos “autosellantes”, etc.), que a veces se utilizan en campos interiores, no se deben utilizar en competiciones de nivel III o superior. Sin embargo, sujeto a la aprobación previa por escrito por parte del director regional, los blancos sintéticos pueden utilizarse en las competiciones de nivel I y II que se realicen en su región.



4.6 Acondicionamiento del equipo de campo o de su superficie

- 4.6.1 El competidor no debe interferir con la superficie del campo, el follaje natural, las construcciones, los accesorios u otro equipo del campo (incluyendo blancos, los soportes y los activadores de los blancos) en ningún momento. Las infracciones pueden incurrir en una penalización de procedimiento por incidente, a discreción del árbitro.
- 4.6.2 El competidor puede solicitar a los árbitros que tomen acciones correctivas para asegurar la consistencia, con respecto a la superficie del campo de tiro, la presentación de los blancos y/o cualquier otro asunto. El jefe de campo tendrá la autoridad final con respecto a todas estas solicitudes.

4.7 Fallo del equipo de campo y otros asuntos.

- 4.7.1 El equipo de campo debe presentar el recorrido en forma justa y equitativa a todos los competidores. El fallo del equipo de campo incluye, entre otros, al desplazamiento de blancos de papel, la activación prematura de blancos de metal o móviles, el mal funcionamiento del equipo operado mecánica o eléctricamente, y el fallo de accesorios como aberturas, puertas y barreras.
 - 4.7.1.1 Se prohíbe la declaración y/o uso de cualquier arma de fuego como equipo de campo.
- 4.7.2 A un competidor que no pueda completar un recorrido debido a un fallo del equipo de campo, o si un blanco de metal o móvil no ha sido restablecido antes de su intento en un recorrido de tiro, se le debe pedir que vuelva a disparar el recorrido, después de que se hayan tomado las medidas correctivas.
 - 4.7.2.1 Los blancos de papel sin parchear no son fallos del equipo de campo (ver regla 9.1.4).
 - 4.7.2.2 Si el jefe de campo considera que uno o más blancos, en un recorrido de tiro, son defectuosos y/o se han presentado de manera significativamente diferente a las presentaciones anteriores, puede ofrecer un nuevo recorrido a los competidores afectados.
- 4.7.3 El mal funcionamiento crónico del equipo en un recorrido de tiro, puede resultar en la eliminación de ese recorrido de los resultados de la competición (ver regla 2.3.4).



CAPÍTULO 5

Equipo del competidor

5.1 Armas

- 5.1.1 Las armas de fuego están reguladas por divisiones (ver apéndice D), pero, los recorridos de tiro deben permanecer uniformes para todas las divisiones.
- 5.1.2 El calibre mínimo para escopetas utilizadas en competencias IPSC es calibre 20.
- 5.1.3 Miras
- Los tipos de mira identificadas por IPSC son:
- 5.1.3.1 “Miras abiertas” son dispositivos de puntería instalados en un arma de fuego que no utilizan circuitos electrónicos ni lentes. La inserción de fibra óptica no está considerada una lente
- 5.1.3.2 “Miras ópticas/electrónicas” son dispositivos de puntería (incluyendo linternas) instalados en un arma de fuego que utilizan circuitos electrónicos y/o lentes.
- 5.1.3.3 Las "miras láser" son dispositivos de puntería instalados en un arma de fuego que proyectan un haz de luz sobre el blanco, proporcionando un punto de referencia visual. No están permitidos en las competencias IPSC.
- 5.1.3.4 El jefe de campo es la autoridad final con respecto a la clasificación de las miras utilizadas en una competición y/o su cumplimiento de estas reglas, incluidas las divisiones en el apéndice D.
- 5.1.4 A menos que lo requiera una división (ver apéndice D), no hay restricción en el peso del gatillo de un arma de fuego, pero el mecanismo del gatillo debe funcionar de manera segura, en todo momento
- 5.1.5 Están expresamente prohibidos los gatillos y/o zapatas de gatillo que se extiendan más allá del ancho de la protección del gatillo. Sin embargo, las escopetas equipadas con "gatillos/protectores de invierno" pueden usarse en este modo, siempre que este accesorio haya sido diseñado, fabricado y provisto como parte de la escopeta y solo cuando las condiciones climáticas o meteorológicas particulares lo exijan.
- 5.1.6 Las armas deben ser seguras y útiles. Los árbitros pueden exigir examinar el arma de un competidor o equipo relacionado, en cualquier momento, para comprobar que funciona de manera segura. Si un árbitro declara que alguno de estos artículos no se puede utilizar o es inseguro, deberán retirarse de la competición hasta que sean reparados a satisfacción del jefe de campo (ver también la regla 5.7.5).
- 5.1.7 Los competidores deben utilizar la misma arma, cañón y tipo de miras para todos los recorridos de tiro de una competición. Esto incluye los cargadores tubulares que no deben cambiarse a menos que se cambien como parte de la rutina de recarga durante un recorrido de tiro Sin embargo, en el caso que el arma y/o sus miras originales, se vuelvan inservibles o inseguras durante la competición, el competidor, antes de utilizar un arma y/o miras de sustitución, debe solicitar el permiso del jefe de campo, que puede aprobar la sustitución siempre que:
- 5.1.7.1 El arma de sustitución satisface los requisitos de la división correspondiente y es del mismo tipo, acción y calibre y está equipada con el mismo tipo de miras; y
- 5.1.7.2 Al utilizar el arma de sustitución, no obtendrá una ventaja; y
- 5.1.7.3 La munición del competidor, al ser probada en el arma de sustitución, alcanza el factor de potencia mínimo.



- 5.1.8 Un competidor que sustituya o modifique significativamente un arma y/o las miras durante una competición, sin la aprobación previa del jefe de campo, estará sujeto a las disposiciones de la regla 10.6.1.
- 5.1.9 Un competidor nunca debe utilizar o llevar encima más de un arma de fuego durante un recorrido de tiro (ver regla 10.5.7).
- 5.1.10 La escopeta debe estar provista de una culata que permita dispararla desde el hombro (ver regla 10.5.16).
- 5.1.11 Están prohibidas las armas de fuego de ráfaga o totalmente automáticas (es decir, que permiten disparar más de un cartucho con una sola presión o activación del gatillo). También están prohibidas las armas de fuego con un gatillo que dispare un cartucho al apretarlo y otro al soltarlo (véase la regla 10.5.16).
- 5.1.12 Se prohíben las escopetas combinadas que ofrecen uno o más cañones adicionales, que no sea los de una escopeta convencional (por ejemplo, una combinación de escopeta y rifle).

5.2 Almacenamiento y transporte del equipo del competidor

- 5.2.1 Almacenamiento y transporte – Excepto dentro de los límites de una zona de seguridad o bajo la supervisión y orden directa de un árbitro, las armas largas deben estar descargadas y sostenidas, al hombro o colgadas (o colocadas en un soporte), con la boca del cañón apuntando hacia arriba. Las armas largas colocadas en una funda o estuche no están obligadas a apuntar hacia arriba. El incumplimiento puede estar sujeto a las disposiciones de la regla 10.5.1. El mecanismo de disparo puede estar abierto o cerrado, pero se debe colocar una bandera de seguridad en la recámara en todo momento cuando el arma no esté en uso. Los cargadores extraíbles deben retirarse. Las infracciones conllevarán una advertencia la primera vez, pero estarán sujetas a la regla 10.5.1 para las infracciones posteriores en la misma competición.
 - 5.2.1.1 Los competidores que lleguen a una competición de IPSC en posesión de un arma cargada deben informar inmediatamente al árbitro, que supervisará la descarga del arma. Los competidores que no lo cumplan pueden estar sujetos a la regla 10.5.14.
 - 5.2.1.2 De acuerdo con las disposiciones de la regla 5.2.1, no se permite munición de ningún tipo en el arma, ni en cargadores o presillas fijados al arma, ni en una correa fijada al arma, excepto cuando se esté bajo la supervisión de un árbitro y en respuesta a una orden directa emitida por él.
- 5.2.2 No aplicable
- 5.2.3 A menos que se especifique lo contrario en el informe escrito del recorrido, el cinturón del competidor que lleva cartuchos (en petacas, cartucheras, lazos, clips o bolsillos) y/o cargadores desmontables y/o cargadores rápidos se usará al nivel de la cintura. Quedan expresamente prohibidos los atalajes de pecho, bandoleras y similares. Se permiten munición adicional montada en los antebrazos siempre que los cartuchos se lleven individualmente en lazos o clips.
 - 5.2.3.1 No aplicable.
 - 5.2.3.2 Solo se permite un cinturón de transporte. Los cartuchos que se llevan en presillas o clips del cinturón tienen una altura máxima de 170mm. Los cartuchos que se llevan en petacas (a menudo conocidas como "strippers") no deben exceder los 6 cartuchos de altura.



5.2.3.3 El jefe de campo puede permitir variaciones a la regla 5.2.3 debido a consideraciones anatómicas. La decisión del jefe de campo sobre la conformidad con la regla 5.2.3 es final.

5.2.4 El competidor o el arma deben llevar las municiones y cargadores rápidos en bolsas, bolsillos, presillas, clips u otros dispositivos de retención adecuados, a menos que se especifique lo contrario en el informe escrito del recorrido. Los lazos, clips u otros dispositivos de retención adecuados instalados en la escopeta, o en una correa colocada en la escopeta, para sujetar cartuchos individuales o cargadores rápidos, están específicamente permitidos.

5.2.5 Cuando se transporte en presillas, clips o petacas ninguna parte del cartucho puede sobresalir más allá de 75mm del cinturón del competidor. Los cartuchos transportados en la escopeta están exentos y los cartuchos sueltos en bolsas o bolsillos generalmente están exentos de esta regla. La decisión del jefe de campo será final en este asunto. Los competidores en la División Open están exentos de esta regla.

5.2.5.1 La medición debe tomarse mientras el competidor está de pie y en posición natural.

5.2.5.2 Cualquier competidor que no pase la prueba anterior antes de la señal de inicio deberá de ajustar inmediatamente su cinturón, el equipo o los cartuchos para cumplir con los requisitos. El jefe de campo puede permitir variaciones en estos requisitos debido a consideraciones anatómicas. Es posible que algunos competidores no puedan cumplirlos completamente.

5.2.6 No aplicable.

5.2.7 No aplicable.

5.2.8 El equipo (incluidas las correas, sin importar si también pueden llevar cartuchos) que solo se utiliza cuando esté instalado en la escopeta (excepto reductores, municiones, cargadores rápidos y transportadores de municiones) y que se usará en cualquier momento durante cualquier recorrido debe instalarse en la escopeta para cada recorrido en la competición.

5.3 Vestimenta apropiada.

5.3.1 Se desaconseja el uso de ropa tipo camuflaje u otro tipo similar de vestimenta militar o policial, que no sea por parte de competidores que sean personal militar o policial. El director de la competición será la autoridad final con respecto a que prendas no deben ser utilizadas por los competidores.

5.4 Protección ocular y auditiva

5.4.1 Se advierte a todas las personas que el uso correcto de la protección ocular y auditiva adecuada es de suma importancia para su propio interés y para prevenir lesiones visuales y auditivas. Se recomienda encarecidamente el uso de protección ocular y auditiva en todo momento durante su estancia en el campo de tiro.

5.4.2 Las instituciones organizadoras pueden exigir el uso de dicha protección por parte de todas las personas, como condición de asistencia y mientras estén presentes en las instalaciones del campo. Si es así, los árbitros, harán todos los esfuerzos razonables para garantizar que todas las personas usen la protección adecuada.

5.4.3 Si un árbitro nota que un competidor ha perdido o desplazado su protección visual o auditiva durante un recorrido de tiro o ha comenzado el recorrido sin dicha protección, el árbitro debe detener inmediatamente al competidor, que deberá volver a comenzar el recorrido de tiro, después de que se hayan restaurado los dispositivos de protección.



- 5.4.4 Un competidor que sin darse cuenta pierde su protección visual o auditiva durante un recorrido de tiro, o ha comenzado el mismo sin ellas, tiene derecho a detenerse, apuntar el arma en dirección segura e indicar el problema al árbitro, en cuyo caso se estará a lo dispuesto en la regla anterior.
- 5.4.5 Cualquier intento de obtener una repetición o para ganar una ventaja quitándose la protección visual y/o auditiva durante un recorrido de tiro, se considerará conducta “antideportiva” (ver regla 10.6.2).
- 5.4.6 Si un árbitro considera que un competidor, que está a punto de iniciar un recorrido de tiro, está utilizando una protección visual o auditiva inadecuada, puede ordenarle que rectifique la situación antes de permitirle continuar. El jefe de campo es la autoridad final en este asunto.

5.5 Munición y equipo relacionado

- 5.5.1 Los competidores de una competición de IPSC son única y personalmente responsables de la seguridad de toda la munición que traigan a la competición. Ni la IPSC, ni ninguno de sus componentes, ni ninguna organización asociada a IPSC, ni los árbitros de ninguna organización asociada a IPSC, aceptan responsabilidad alguna en este sentido, ni con respecto a ninguna pérdida, daño, accidente, lesión o muerte, sufrida por cualquier persona o entidad como resultado del uso legal o ilegal de cualquier munición.
- 5.5.2 Toda la munición de los competidores y sus respectivos cargadores y cargadores rápidos deben cumplir con las disposiciones de la división correspondiente (ver apéndice D).
- 5.5.3 Los cargadores de repuesto, cargadores rápidos o municiones que un competidor haya dejado caer o desechado después de la señal de inicio podrán ser recuperados. Sin embargo, su recuperación está sujeta en todo momento a las normas de seguridad
- 5.5.4 En las competiciones IPSC está prohibido el uso de munición perforante, incendiaria y/o trazadora (ver regla 10.5.16).
- 5.5.5 No aplicable
- 5.5.6 La munición considera insegura por un árbitro se debe retirar inmediatamente de la competición (ver regla 10.5.16).
 - 5.5.6.1 Los proyectiles que sobresalgan de los límites externos de la vaina se consideran inseguros (véase la regla 10.5.16).
 - 5.5.6.2 Solo se permiten cartuchos con tacos convencionales. Los cartuchos con tacos especiales de largo alcance (véase el Glosario) están prohibidos (véase la regla 10.5.16).
 - 5.5.6.3 Los cartuchos con un factor de potencia superior a 750 están prohibidos. El factor de potencia del cartucho se calcula en base a los datos publicados por el fabricante o mediante un cronógrafo (véanse las reglas 5.5.6 y 10.5.16).
 - 5.5.6.4 Los cartuchos con perdigones o proyectiles de acero o tungsteno se consideran inseguros para disparar a blancos metálicos (véase la regla 10.5.16).
- 5.5.7 Todos los cartuchos cargados en la escopeta, antes de la señal de inicio, deben tener la misma configuración (es decir, taco, velocidad, propulsor, peso del perdigón, tamaño del perdigón, longitud, etc.). Las infracciones pueden estar sujetas a la regla 10.6.1.
- 5.5.8 Solo se permiten ciertos tipos de cartuchos y tamaños o tipos de perdigones y estos se detallan en el apéndice E2. Los cambios a este apéndice no deben aplicarse a las competiciones de escopeta IPSC sin el consentimiento expreso del director regional.



5.6 Cronógrafo y factores de potencia

- 5.6.1 Los factores de potencia para cada división se estipulan en el apéndice D. El factor de potencia del cartucho generalmente se calcula con referencia a los datos publicados por el fabricante. Sin embargo, se pueden utilizar uno o más cronógrafos oficiales para ayudar a determinar el factor de potencia de la munición. En ausencia de cronógrafos y datos publicados por el fabricante, el factor de potencia declarado por un competidor no podrá ser cuestionado.
- 5.6.1.1 La munición probada debe ser del mismo tipo y configuración, por ejemplo perdigones, postas o balas, (ver regla 5.5.7), y no mezclada para propósitos de prueba. Toda la munición usada por el competidor en una competición debe ser capaz de satisfacer el factor de potencia mínimo. Los árbitros de la competición pueden pedir pruebas de munición a un competidor en cualquier momento durante la competición.
 - 5.6.1.2 No se considera necesario probar, de forma rutinaria, las municiones de cada competidor. En cambio, se pueden realizar pruebas aleatorias a discreción de los árbitros de competición.
 - 5.6.1.3 A un competidor al que se le ha pedido que presente su escopeta para una prueba, se le puede exigir que se someta a la prueba inmediatamente y sin que se realicen alteraciones en la escopeta antes o durante la prueba, incluido el cambio de reductores de cañón y/o limpieza. La única excepción será en caso de avería.
- 5.6.2 El cronógrafo debe configurarse correctamente de acuerdo con las recomendaciones del fabricante y será comprobado cada día, por los árbitros de la siguiente manera:
- 5.6.2.1 Al comienzo del primer día de competición, un árbitro efectuará 3 disparos con la munición de calibración oficial de la competición, utilizando el arma de calibración sobre el cronógrafo y se anotará la velocidad media de los 3 disparos.
 - 5.6.2.2 En cada uno de los siguientes días de competición, el proceso se repetirá utilizando la misma arma y la misma munición (idealmente del mismo lote de fábrica).
 - 5.6.2.3 Se considera que el cronógrafo está dentro de la tolerancia si el promedio diario de velocidad está dentro de +/- 5% de la velocidad promedio alcanzada en la regla 5.6.2.1;
 - 5.6.2.4 Si una variación diaria excede la tolerancia permitida indicada anteriormente, el jefe de campo tomará las medidas que considere necesarias para rectificar la situación. En el apéndice C4 aparece un formulario de muestra adecuado para registrar lecturas diarias;
 - 5.6.2.5 La(s) balanza(s) oficial(es) de la competición deben calibrarse inicialmente, de acuerdo con las recomendaciones del fabricante, cuando llega la primera escuadra para la prueba cada día y nuevamente inmediatamente antes de que se pruebe cada escuadra posterior (ver regla 5.6.3).
- 5.6.3 Procedimiento de prueba de municiones de competidores.
- 5.6.3.1 La munición se probará utilizando el arma del competidor.
 - 5.6.3.2 Para la prueba del cronógrafo, se recogerán 8 cartuchos de muestra iniciales, de cada competidor en el momento y lugar determinado por los árbitros, quienes pueden requerir pruebas adicionales de la munición de un competidor en cualquier momento durante la competición.



- 5.6.3.3 De los 8 cartuchos de muestra recogidos por los árbitros, se pesa(n) el/los proyectil(es) (bala o perdigón) de un cartucho para determinar su peso real, y se disparan 3 cartuchos sobre el cronógrafo. Todos los dígitos visibles en la balanza y en las pantallas del cronógrafo deben usarse con su valor nominal (es decir, sin redondeo ni truncamiento) para el cálculo de la regla 5.6.3.5. Los tacos no se incluirán en el cálculo del peso, excepto en el caso de los tacos fijados a la parte posterior de las balas y diseñados para continuar hasta el blanco como parte de la bala. En ausencia de balanza, se utilizará el peso declarado del/de los proyectil(es) por el competidor.
- 5.6.3.4 Si el peso de los proyectiles se realiza antes de la llegada del competidor, la estación del cronógrafo debe retener el/los proyectil(es) pesado(s) junto con las balas de muestra restantes del competidor, hasta que el competidor o su delegado haya acudido a la estación del cronógrafo y completado la prueba. Si un competidor protesta el peso de un/de los proyectil(es) pesado(s) previamente pesado(s) antes de su llegada, tiene derecho a que se calibre la balanza y se vuelva a pesar el/los proyectil(es) de prueba en su presencia.
- 5.6.3.5 El factor de potencia se calcula utilizando el peso de los proyectiles y la velocidad media de los 3 cartuchos disparados, según la siguiente fórmula:
- $$\text{Factor potencia.} = \frac{\text{peso proyectiles (grains)} \times \text{velocidad (pies/segundo)}}{1000}$$
- El resultado final ignorará todos los decimales (es decir, para propósitos de IPSC, un resultado de 479,9999 no es 480).
- 5.6.3.6 Si el factor de potencia resultante no alcanza el valor del factor de potencia declarado, se dispararán otros 3 cartuchos sobre el cronógrafo. El factor de potencia se volverá a calcular utilizando el peso de los proyectiles y la velocidad media de los 3 cartuchos de mayor velocidad de los 6 cartuchos disparados.
- 5.6.3.7 Si el factor de potencia aún es insuficiente, el competidor puede elegir que su último cartucho:
- (a) Sean pesados los proyectiles y si son más pesados que los proyectiles del primer cartucho, el cálculo del factor de potencia de la regla 5.6.3.5 se volverá a calcular utilizando el peso mayor; o
 - (b) Se dispara sobre el cronógrafo y el factor de potencia se recalcula utilizando el peso del cartucho existente, y el promedio de velocidad de los 3 cartuchos de mayor velocidad de los 7 cartuchos disparados.
- 5.6.3.8 No aplicable.
- 5.6.3.9 Si el factor de potencia resultante no alcanza el valor del factor de potencia mínimo para la división correspondiente, el competidor puede continuar disparando, pero sus puntuaciones no se incluirán en el resultado de la competición ni contarán para el reconocimiento y premios de la competición.
- 5.6.3.10 No aplicable.
- 5.6.3.11 Las puntuaciones de un competidor que, por cualquier motivo, no presenta su arma de fuego para la prueba en el lugar y la hora designados y/o que no proporcione los cartuchos de muestra, para la prueba, cuando lo solicite un árbitro, se eliminarán de los resultados de la competición.



5.6.3.12 Si el jefe de campo considera que el cronógrafo se ha vuelto inoperante y no es posible probar más la munición de los competidores, se mantendrán los factores de potencia de los competidores que hayan superado las pruebas, y para todos los demás competidores se aceptará que han alcanzado el factor de potencia mínimo sin cuestionamiento, sujeto a los requisitos aplicables de la división (ver apéndice D).

5.7 Interrupciones - Equipamiento del competidor

5.7.1 Si el arma de un competidor no funciona correctamente después de la señal de inicio, el competidor puede intentar corregir el problema, de manera segura, y continuar el recorrido de tiro. Durante dicha acción correctiva, el competidor deberá mantener la boca del arma de fuego apuntando con seguridad hacia el fondo del campo en todo momento. El competidor no debe utilizar varillas u otras herramientas para verificar o corregir el mal funcionamiento. Las infracciones resultarán en una puntuación de cero para el recorrido

5.7.1.1 Un competidor que experimente un mal funcionamiento del arma mientras responde a la orden de "**Load And Make Ready**" or "**Make Ready**" ("Cargue y Prepárese" o "Prepárese"), pero antes de la emisión de la señal de inicio, tiene derecho a retirarse, bajo la autoridad y supervisión del árbitro, para reparar su arma, sin penalización, sujeto a las disposiciones de las reglas 5.7.4, la regla 8.3.1.1 y todas las demás reglas de seguridad. Una vez que las reparaciones hayan sido completadas (y se hayan cumplido las disposiciones de la regla 5.1.7, si corresponde), el competidor puede volver a intentar el recorrido de tiro, sujeto a la programación según lo determine el árbitro o el jefe de campo

5.7.2 Mientras se rectifica un fallo que requiera que el competidor mueva claramente el arma, lejos de apuntar a un blanco, los dedos del competidor estarán claramente visibles fuera del guardamonte (ver regla 10.5.9).

5.7.3 En el caso de que el competidor no pueda corregir un mal funcionamiento del arma de fuego en 2 minutos, o si se detiene por cualquier otro motivo, debe apuntar el arma de manera segura hacia el fondo del campo y avisar al árbitro, que dará por terminado el recorrido de la manera normal. El recorrido se puntuará tal como se disparó, incluidos todos los fallos y penalizaciones aplicables.

5.7.4 Bajo ninguna circunstancia se le permite a un competidor abandonar un recorrido de tiro en posesión de un arma cargada (ver regla 10.5.13).

5.7.5 Cuando el arma ha fallado como se indicó anteriormente, al competidor no se le permitirá repetir el recorrido de tiro. Esto incluye el caso en el cual el arma se declara inservible o insegura durante el recorrido (ver regla 5.1.6).

5.7.6 En el caso de que un árbitro cancele un recorrido de tiro debido a la sospecha de que un competidor posee un arma insegura o munición insegura (por ejemplo una descarga fallida, o un cartucho sin pólvora), el árbitro tomará las medidas que considere necesarias para regresar, tanto al competidor como al campo, a una condición segura. El árbitro inspeccionará el arma o la munición y procederá de la manera siguiente:

5.7.6.1 Si el árbitro encuentra pruebas que confirman el problema sospechado, el competidor no tendrá derecho a repetir el recorrido, pero se le ordenará corregir el problema. En la hoja de puntuación del competidor, se registrará el tiempo hasta el último disparo realizado, y el recorrido de tiro será puntuado "como se disparó", incluyendo todos los fallos y penalizaciones aplicables (ver regla 9.5.6



- 5.7.6.2 Si el árbitro descubre que el supuesto problema de seguridad no existe, se requerirá que el competidor repita el recorrido.
- 5.7.6.3 Un competidor que se detiene, por si mismo debido a una carga fallida, real o sospechada, no tiene derecho a repetir el recorrido.

5.8 Munición oficial de la competición

- 5.8.1 Cuando los organizadores de la competición pongan a disposición de los competidores, munición oficial de la competición, el director de la competición lo debe anunciar por adelantado, en la información oficial de la competición (o en el sitio web oficial de la competición), mediante un anuncio certificado y publicado por él, en un lugar visible en el punto de venta, identificar claramente el: fabricante, marca(s), calibres, longitud del cartucho, tamaño y peso del perdigón, velocidad, y el peso equivalente en pólvora (si está disponible). Los cartuchos en cuestión generalmente estarán exentos de la prueba del cronógrafo de la regla 5.6.3, sujetos a las siguientes condiciones:
 - 5.8.1.1 El competidor debe obtener y guardar, durante la competición, un recibo oficial de los organizadores de la competición (o del vendedor designado), que demuestre los detalles de la cantidad y descripción de la munición, en cuestión, comprada para la competición y dicho recibo debe mostrarse a petición de cualquier árbitro, en su defecto no se aplicarán las disposiciones de la regla 5.8.1. Las municiones que no se compran a los organizadores de la competición (o los vendedores designados), no se beneficiarán de las disposiciones de la regla 5.8.1, independientemente de si dicha munición parece o no, a todos los efectos, idéntica a la munición oficial de la competición.
 - 5.8.1.2 La munición oficial de la competición comprada por los competidores se considera equipo del competidor (ver sección 5.7), por lo tanto, el mal funcionamiento no será motivo para volver a disparar y/o apelar al arbitraje.
 - 5.8.1.3 La munición oficial de la competición no debe restringirse únicamente para la venta y/o uso por parte de competidores que representen al país organizador y/o al vendedor.
 - 5.8.1.4 La munición oficial de la competición será aprobada por el director regional del país en el se que lleva a cabo la competición (y por el presidente de la IPSC con respecto a competiciones nivel IV o superior).
 - 5.8.1.5 Los árbitros se reservan el derecho de realizar pruebas de cronógrafo u otras pruebas con todas y cada una de las municiones, en cualquier momento, y no es necesario dar ninguna razón.
- 5.8.2 Siempre que sea posible, los organizadores de la competición (o los vendedores designados) deben poner a disposición una zona de tiro de pruebas, supervisada por un árbitro, donde los competidores puedan probar una pequeña cantidad de la munición oficial de la competición, del mismo lote, con sus armas antes de la compra.
- 5.8.3 Para las competiciones de nivel III y superior, el director de la competición, anunciará por adelantado en la información oficial de la competición (y/o en el sitio web oficial de la competición), y por medio de un anuncio certificado por él y el jefe de campo, colocado en un lugar visible, donde exponga claramente las especificaciones de los cartuchos de calibración que se utilizan en la competición (consultar el apéndice C1). Esta es una práctica recomendada para competiciones de nivel I y II.



CAPÍTULO 6

Estructura de la competición

6.1 Principios generales

Las siguientes definiciones se utilizan para mayor claridad:

- 6.1.1 **Recorrido de tiro** (también llamado “recorrido”) – Es un recorrido de tiro de IPSC puntuado y cronometrado por separado, conceptualizado y construido de acuerdo con los principios del diseño de los recorridos de la IPSC, que contiene blancos y retos que cada competidor debe resolver con seguridad.
- 6.1.2 **Ejercicio** – Es una parte de la competición de IPSC que contiene un recorrido de tiro y las instalaciones de apoyo relacionadas, servicios, refugio y señalización. En un ejercicio se debe utilizar un tipo de arma exclusivamente (por ejemplo: pistola, rifle o escopeta).
- 6.1.3 **Competición** – Consiste de un mínimo de 3 recorridos en donde todos los ejercicios se utiliza el mismo tipo de arma. La suma total de los resultados individuales de cada ejercicio, se acumularán para declarar al ganador de la competición.
- 6.1.4 **Torneo** – Una competición especial donde los recorridos individuales son asignados a un tipo particular de arma (por ejemplo: recorridos 1-4 pistola, recorridos 5-8 rifle, recorridos 9-12 escopeta). La suma total de los recorridos individuales serán acumulados para declarar al ganador del torneo.
- 6.1.5 **Gran torneo** – Consiste en dos o más competiciones específicas de armas (por ejemplo, una competición de pistola y una competición de escopeta, o una competición de pistola, una competición de rifle y una competición de escopeta). Los resultados individuales de cada competición se utilizarán para declarar el ganador general del torneo, de acuerdo con las Reglas del Gran Torneo de IPSC
- 6.1.6 **Liga** – Consiste en dos o más competiciones IPSC de un mismo tipo de arma de fuego, celebrados en diferentes lugares y fechas. La suma total de los resultados obtenidos por cada competidor en los encuentros componentes especificados por los organizadores de la liga se acumulará para determinar el ganador.
- 6.1.7 Una región afiliada a IPSC no puede autorizar, por activa o por pasiva, una competición de cualquier tipo o formato dentro de los límites geográficos de otra región, sin la aprobación previa por escrito del director regional, en la cual se efectuará dicha competición. Si una región viola esta regla, estará sujeta a la sección 5.9 de la constitución de IPSC.

6.2 Divisiones de las competiciones

- 6.2.1 Las divisiones IPSC reconocen distintas armas y equipos (ver apéndice D). Cada competición debe reconocer por lo menos una división. Cuando en una competición hay disponibles múltiples divisiones, cada una de ellas se puntuará por separado e independientemente, y los resultados deben reconocer un ganador en cada división.
- 6.2.2 En las competiciones autorizadas por IPSC, se requiere el número mínimo de competidores estipulado en el apéndice A2 para que cada división sea reconocida. Si no hay suficientes competidores en una división, el director de competición podrá permitir que dicha división se mantenga sin el reconocimiento oficial de IPSC.



- 6.2.3 Antes del comienzo de la competición, cada competidor debe declarar una división para la puntuación, y los árbitros deben comprobar que el equipo del competidor este de acuerdo con la división declarada, antes de que el competidor comience en cualquiera de los recorridos de tiro. Este es un servicio para ayudar a los competidores a comprobar que su equipo, en la configuración que se presenta, cumple con su división declarada. Sin embargo, los competidores siempre están sujetos a las disposiciones de la regla 6.2.5.1.
- 6.2.3.1 Si un competidor no está de acuerdo con una decisión de cumplimiento del equipo, antes de intentar realizar cualquier recorrido de tiro, será su responsabilidad proporcionar las pruebas aceptables al examinador, en apoyo de su reclamación. En ausencia o rechazo de tales pruebas, la decisión original prevalecerá, sujeta solo a la apelación ante el jefe de campo, cuya decisión es definitiva.
- 6.2.3.2 El arma del competidor y todo el equipo relacionado accesible para el, durante un recorrido de tiro, están sujetos a pruebas de comprobación, si así lo solicita un árbitro.
- 6.2.4 Sujeto a la aprobación previa del director de la competición, un competidor podrá participar en una competición en más de una división. Sin embargo, el competidor podrá competir para puntuar en una sola división, y esa será la que dispare primero en todos los casos. Cualquier intento posterior en otra división no se incluirá en los resultados ni contará para el reconocimiento y los premios de la competición.
- 6.2.5 Cuando una división no esté disponible o sea eliminada, o cuando un competidor no declare una división específica antes del comienzo de la competición, el competidor será colocado en la división que, en opinión del jefe de campo, se identifique más con el equipo del competidor. Si, en opinión del jefe de campo, no hay disponible una división adecuada, el competidor disparará la competición sin puntuar.
- 6.2.5.1 Un competidor que no cumpla con el requisito de distancia máxima de los cartuchos a su cuerpo (ver regla 5.2.5) después de la señal de inicio, incurrirá en una advertencia por la primera infracción. Las infracciones posteriores en la misma competición resultarán en que el competidor sea colocado en la División Open, si está disponible; de lo contrario, las puntuaciones del competidor no se incluirán en los resultados de la competición. Los competidores ya registrados en la División Open que no cumplan con el requisito anterior después de la señal de inicio recibirán una advertencia por la primera infracción, y para las siguientes infracciones en la misma competición, sus puntuaciones no serán incluidas en los resultados de la competición. Un competidor que no cumpla con el equipo u otros requisitos con la excepción de los enumerados anteriormente, de una división declarada después de la señal de inicio, será colocado en la División Open, si está disponible, de lo contrario las puntuaciones del competidor no se incluirán en los resultados de la competición. Los competidores ya registrados en la División Open que no cumplan con los requisitos, anteriores, después de la señal de inicio, sus puntuaciones no se incluirán en los resultados de la competición. Esta regla no se aplica a las medidas realizadas bajo la regla 5.2.5, ya sea antes (ver regla 6.2.3) o después de que el competidor haya disparado el recorrido.
- 6.2.5.2 Un competidor que sea clasificado o reclasificado como se menciona anteriormente, será notificado lo antes posible. La decisión del jefe de campo en estos asuntos es definitiva.



6.2.5.3 Un competidor reclasificado a la División Open bajo la regla 6.2.5.1 estará sujeto a partir de entonces, solo a las disposiciones de la División Open, pero se requiere que continúe utilizando la misma escopeta y las mismas miras, a menos que se aplique la regla 5.1.7.

6.2.6 Una descalificación incurrida por un competidor, en cualquier momento durante la competición, impedirá que el competidor continúe participando en ella, incluidos los intentos posteriores en otra división. Sin embargo, esto no es retroactivo, Cualquier puntuación anterior y completa de otra división se incluirá en los resultados de la competición para su reconocimiento y premios en esa división.

6.2.7 El reconocimiento de un competidor en una división específica, no impedirá su reconocimiento posterior en una categoría ni su inclusión como miembro de un equipo regional o de otro tipo.

6.3 Categorías de las competiciones

6.3.1 Las competiciones IPSC podrán incluir diferentes categorías dentro de cada división para reconocer diferentes grupos de competidores. Un competidor puede declarar sólo una categoría para una competición o torneo.

6.3.2 El incumplimiento con los requisitos de la categoría declarada o la falta de declarar una categoría antes del inicio de la competición, dará lugar a la exclusión de esa categoría. Los detalles de las categorías aprobadas actualmente y los requisitos relacionados se enumeran en el apéndice A2.

6.4 Equipos regionales

6.4.1 Sujeto a la disponibilidad de las plazas asignadas, solo un equipo regional oficial en cada división y/o división/categoría, puede ser seleccionado por mérito por cada región para competiciones IPSC de nivel IV o superiores. Los equipos de las categorías aprobadas están especificados por la asamblea de IPSC (ver apéndice A2).

6.4.1.1 En las competiciones de nivel IV, los únicos equipos permitidos son los que representan a las regiones dentro de la zona donde se celebra la competición (p ej: en un Campeonato Europeo, solo se pueden presentar los equipos que representen a las regiones designadas por IPSC como pertenecientes a la zona europea).

6.4.1.2 En las competiciones de nivel IV y superiores, los equipos regionales oficiales deben ser “clasificados” para fines de composición del equipo de acuerdo con la posición del equipo en la misma competición inmediatamente anterior, si la hubiera, incluso si el equipo está compuesto por diferentes personas.

6.4.1.3 En las competiciones de nivel IV o superiores, todos los miembros del mismo equipo nacional oficial competirán juntos en la misma escuadra durante la competición principal

6.4.2 Las puntuaciones individuales de un competidor solo pueden utilizarse exclusivamente, para un sólo equipo en una competición, y cada equipo debe estar compuesto por competidores de la misma división.



6.4.2.1 La división y/o la categoría individual asignada a un competidor determina su habilitación con respecto a los equipos (por ejemplo: un competidor individual en la División Estándar no puede participar en un equipo de la División Open). Un competidor registrado individualmente en una categoría puede ser un miembro de un equipo general de la misma división.

6.4.3 Con excepción de los equipos familiares, los equipos constan de un máximo de 4 miembros. Sin embargo, solo se utilizarán las puntuaciones finales de los 3 miembros con mayor puntuación para calcular los resultados. Los equipos familiares constan de 2 miembros (véase el apéndice A2).

6.4.4 Si un miembro de un equipo se retira de la competición por cualquier motivo, antes de completar todos los recorridos, las puntuaciones obtenidas por ese competidor seguirán siendo válidas para la puntuación del equipo. Sin embargo el equipo afectado no podrá reemplazar el miembro del equipo retirado.

6.4.5 Un miembro del equipo que no pueda comenzar una competición puede ser reemplazado, antes del comienzo, por otro competidor sujeto a la aprobación del director de la competición.

6.4.6 Si un miembro de un equipo es descalificado, las puntuaciones del miembro descalificado se convertirán en cero en todos los recorridos. Los equipos no tendrán derecho a reemplazar un miembro descalificado del equipo.

6.5 Estado y credenciales del competidor.

6.5.1 Todos los competidores y oficiales de competición deben ser miembros individuales de la región IPSC en la cual residen normalmente. La residencia se define como la región donde la persona tiene su domicilio habitual durante un mínimo de 183 días, de los doce meses inmediatamente anteriores al mes en el que empieza la competición. La condición de domicilio ordinario es una prueba de presencia física y no se relaciona con la ciudadanía ni ninguna dirección de conveniencia. No es necesario que los 183 días sean consecutivos ni los 183 días más recientes del período de doce meses.

6.5.1.1 En cualquier caso, los organizadores de la competición no deben aceptar a ningún competidor o árbitro de otra región, a no ser que el director regional de esa región haya confirmado la habilitación del competidor o del árbitro para participar a la competición en cuestión, y que el competidor o el árbitro no están bajo sanción del consejo ejecutivo de la IPSC.

6.5.1.2 Los competidores que normalmente residen en un país o zona geográfica la cual no está afiliada a la IPSC, pueden unirse a una región afiliada a IPSC y pueden competir bajo los auspicios de esa región, sujetos a la aprobación del consejo ejecutivo de IPSC y del director regional de esa región. Si el país o el zona geográfica de residencia de un competidor posteriormente solicitan la afiliación a IPSC, el competidor debe convertirse en miembro de esa región durante el proceso de afiliación.

6.5.2 Un competidor y/o miembro de un equipo puede representar sólo la región IPSC en la que reside, excepto en los siguientes casos:

6.5.2.1 Con respecto a un competidor que reside en una región, pero desea representar a la región de la que es ciudadano, los directores regionales de la región de residencia y la región de ciudadanía, lo deben acordar por escrito antes del comienzo de la competición.



6.5.2.2 Los competidores que estén bajo las condiciones de la regla 6.5.1.2 pueden representar la región de la cual son miembros, sujeto a la aprobación previa por escrito del director regional.

6.5.3 En los campeonatos regionales y continentales, sólo los competidores que cumplan con los requisitos de residencia establecidos en la regla 6.5.1, tienen derecho a ser reconocidos como campeón regional o continental, por división y/o por división/categoría, según sea el caso. Sin embargo al determinar los campeones regionales, o continentales, los resultados de la competición de los competidores de fuera de la región o continente aplicable no deben ser eliminados de los resultados de la competición, que deben permanecer completamente intactos. Por ejemplo:

Región 1 – Campeonato División Open

100%, competidor A – Región 2 (declarado campeón general de competición y división)

99%, competidor B – Región 6

95%, competidor C – Región 1 (declarado campeón de la región 1)

6.6 Programación de las escuadras de competidores

6.6.1 Los competidores deben competir para puntuar de acuerdo con la programación publicada de la competición y de las escuadras. Un competidor que no esté presente a la hora y fecha programadas para cualquier recorrido, no podrá disparar en ese recorrido sin la aprobación previa del director de la competición, en caso contrario la puntuación del competidor para ese recorrido será cero.

6.6.2 Solo los árbitros, (aprobados por el jefe de campo), los patrocinadores de la competición, los patrocinadores y dignatarios de la IPSC (aprobados por el director de la competición), que sean miembros acreditados de su región de residencia, y los árbitros de la IPSC (como se define en la sección 6.1 de la constitución de la IPSC) pueden competir previamente en una competición. Las puntuaciones obtenidas en esta competición previa serán incluidas en los resultados generales de la competición siempre las fechas de las competiciones previas se publiquen con antelación en la programación oficial de la competición. Los competidores de la competición principal no deben tener restricciones para ver la competición previa.

6.6.3 Se considerará que una competición, torneo o liga ha comenzado el primer día en que los competidores (incluidos los especificados anteriormente) disparen para puntuar y se considerará que ha terminado cuando los resultados hayan sido declarados definitivos por el director de la competición.

6.7 Sistema de clasificación internacional

6.7.1 El consejo ejecutivo de la IPSC puede coordinar y publicar reglamentos y procedimientos específicos para gestionar y administrar un sistema de clasificación internacional.

6.7.2 Los competidores que quieran obtener una clasificación internacional deben utilizar los recorridos de tiro aprobados disponibles en el sitio web de IPSC.



CAPÍTULO 7

Dirección de la competición

7.1 Oficiales de la competición

Los deberes y responsabilidades de los oficiales de la competición se definen a continuación:

- 7.1.1 **Árbitro** - Emite órdenes de campo, supervisa el cumplimiento del competidor con el informe escrito del recorrido y controla de cerca la acción segura del competidor. También anuncia el tiempo, los puntos y las penalizaciones logradas por cada competidor y comprueba que estén correctamente registrados en la hoja de puntuación del competidor (bajo la autoridad del jefe de árbitros y del jefe de campo).
- 7.1.2 **Jefe de árbitros** - Es la autoridad principal sobre todas las personas y actividades en los recorridos de tiro bajo su control, y supervisa la aplicación justa, correcta y consistente de estas reglas (bajo la autoridad del jefe de campo).
- 7.1.3 **Árbitro de estadísticas** – Supervisa el equipo de la oficina de estadísticas, que recopila, clasifica, comprueba, introduce en el ordenador y conserva todas las hojas de puntuación y, en última instancia, produce los resultados provisionales y finales (bajo la autoridad directa del jefe de campo).
- 7.1.4 **Jefe de mantenimiento** - Distribuye, repara y mantiene todo el equipo de campo (por ejemplo, blancos, parches, pintura, decorados, etc.), los elementos necesarios para los árbitros (por ejemplo, baterías, grapadoras, grapas, portapapeles etc.) y repone los víveres, comida y bebida de los árbitros (bajo la autoridad directa del jefe de campo).
- 7.1.5 **Jefe de campo** - Tiene autoridad general sobre todas las personas y actividades dentro de todo el campo de tiro, incluyendo la seguridad, la operatividad de todos los recorridos de tiro y la aplicación de estas reglas. Todas las descalificaciones y apelaciones del arbitraje deben ponerse en su conocimiento. El jefe de campo, suele ser designado por el director de la competición y trabaja con él. Sin embargo, con respecto a las competiciones de nivel IV o superiores, aprobadas por la IPSC, el nombramiento del jefe de campo está sujeto a la aprobación previa, por escrito, del consejo ejecutivo de IPSC.
 - 7.1.5.1 Las referencias a “jefe de campo” en este reglamento significan la persona que actúa como jefe de campo en una competición (o su delegado autorizado para una o más funciones específicas) independientemente de su categoría internacional o nacional.
- 7.1.6 **Director de la competición** - Se encarga de la administración general de la competición, incluida la formación de las escuadras, la planificación de los horarios, la construcción del campo, la coordinación de todo el personal de mantenimiento y la prestación de servicios. Su autoridad y decisiones prevalecerán con respecto a todos los asuntos, excepto con respecto a los asuntos de estas reglas que son del dominio del jefe de campo. El director de la competición es designado por la organización de la competición y trabaja junto con el jefe de campo..



7.2 Disciplina de los oficiales de la competición

- 7.2.1 El jefe de campo tiene autoridad sobre todos los oficiales de la competición excepto el director de la competición (excepto cuando está participando como un competidor en la competición), y es responsable de las decisiones en los asuntos relacionados con la conducta y la disciplina.
- 7.2.2 En el caso de que a un árbitro se le aplique una sanción, el jefe de campo debe enviar un informe del incidente y los detalles de la acción disciplinaria al director regional de los árbitros, al director regional de la región que organiza la competición, y al presidente de la International Range Officers Association (IROA).
- 7.2.3 Un árbitro que haya sido descalificado de la competición por cometer una infracción de seguridad mientras competía, continuará teniendo derecho a actuar como árbitro para esa competición. El jefe de campo podrá tomar cualquier decisión relacionada con la participación de un árbitro.

7.3 Designación de árbitros

- 7.3.1 Los organizadores de la competición deben designar, antes de que comience la misma, un director de la competición y un jefe de campo para llevar a cabo las funciones detalladas en estas reglas. El jefe de campo nominado debería ser el árbitro titulado más competente y experimentado de todos los presentes (ver también la regla 7.1.5). Para las competiciones de nivel I y II, se puede designar a una misma persona para actuar de director de la competición y de jefe de campo
- 7.3.2 En estas reglas, las referencias a los árbitros (por ejemplo, árbitro, jefe de campo, etc.), se refieren al personal que ha sido oficialmente designado por los organizadores de la competición, para desempeñar un papel oficial en la competición. Las personas que son árbitros titulados, pero que, en realidad, están participando como competidores regulares, no tienen posición ni autoridad como árbitros en esa competición. Por lo tanto, estas personas, no deben participar en la competición vistiendo prendas con la insignia de árbitro de la competición.
- 7.3.3 Una persona que actúa como árbitro de la competición, tiene prohibido llevar un arma enfundada mientras acompaña directamente al competidor durante su intento en un recorrido de tiro. Las infracciones están sujetas a la regla 7.2.2.



CAPÍTULO 8

El recorrido de tiro

8.1 Condiciones de escopeta preparada

El estado de preparación para las escopetas se indica normalmente a continuación. Sin embargo, si un competidor no carga la recámara cuando lo permite el informe escrito del recorrido, ya sea inadvertida o intencionalmente, el árbitro no debe tomar ninguna medida, ya que el competidor siempre es responsable del manejo de la escopeta.

8.1.1 Escopetas:

8.1.1.1 Cargado (opción 1): cargador lleno y equipado (si corresponde), recámara (s) cargada, martillo y/o fiador y cierre de seguridad aplicado (si la escopeta está diseñada para tener uno).

8.1.1.2 Cargado (opción 2): cargador lleno y equipado (si corresponde), cámara (s) vacías y la acción cerrada.

8.1.1.3 Descargado (opción 3): el cargador fijo debe estar vacío, los cargadores desmontables retirados y la (s) cámara (s) deben estar vacías. La acción/cerrojo puede estar abierto o cerrado.

8.1.2 No aplicable.

8.1.3 Los recorridos de tiro pueden requerir condiciones de preparación diferentes a las indicadas anteriormente. En tales casos, la condición de preparación requerida debe indicarse claramente en el informe escrito.

8.1.3.1 Cuando el informe escrito de un recorrido requiere que la escopeta y/o el equipo relacionado de un competidor se coloquen sobre una mesa u otra superficie antes de la señal de inicio, deben colocarse como se estipula en el informe escrito del recorrido. Aparte de los componentes normalmente fijados (por ejemplo: apoyo del pulgar, un seguro para el pulgar, una palanca de amartillado, una almohadilla para la base etc.), no deben utilizarse otros elementos para elevarlos artificialmente (ver también regla 5.1.8).

8.1.4 A menos que se cumpla con un requisito de la división (ver apéndice D), o la regla 8.1.1, no estará restringido el número de cartuchos preparados para cargar o recargar en una escopeta. Los informes escritos del recorrido, sólo pueden estipular cuándo se ha de cargar la escopeta o cuándo se requieren recargas obligatorias, cuando lo permita la regla 1.1.5.2.

8.1.5 No aplicable.

8.1.6 Para la carga inicial antes de la señal de inicio, el jefe de campo puede requerir que todos los cartuchos se coloquen primero en una caja u otro contenedor para facilitar la comprobación del número y la configuración de los cartuchos que se cargarán.

8.2 Condición de preparado del competidor

Esto designa cuando, bajo el mando directo de un árbitro:

8.2.1 La escopeta se prepara, se asegura y se sostiene o se coloca como se especifica en el informe escrito del recorrido, y cumple con los requisitos de la división correspondiente.



- 8.2.2 La postura del competidor antes del comienzo del recorrido de tiro será como se especifica en el informe escrito del recorrido. Vea abajo:
- 8.2.2.1 De pie, erguido, con la escopeta en condición de preparada sostenida con ambas manos, la culata tocando al competidor al nivel de la cadera, el guardamonte hacia abajo, el cañón apuntando al fondo del campo y con los dedos fuera del guardamonte.
 - 8.2.2.2 De pié, erguido, con la escopeta en condición de preparada, sostenida de forma natural con la mano fuerte solamente, el cañón paralelo al suelo, el guardamonte hacia abajo, el cañón apuntando al fondo del campo, con los dedos fuera del guardamonte y la mano débil colgando de forma natural a un lado.
 - 8.2.2.3 Una posición de inicio alternativa como se indica en el informe escrito del recorrido.
 - 8.2.2.4 A menos que se indique lo contrario en el informe escrito, está prohibido sostener el arma boca abajo.
 - 8.2.2.5 Un competidor que intente o complete un recorrido de tiro usando una posición de salida incorrecta puede ser requerido por el árbitro para volver a disparar el recorrido de tiro.
 - 8.2.2.6 Un recorrido de tiro nunca debe permitir que un competidor comience un recorrido con la escopeta apoyada en el hombro y apuntando hacia los blancos.
- 8.2.3 Un recorrido de tiro nunca debe requerir o permitir que un competidor toque o sostenga un cargador, dispositivo de carga o munición, que no sea un cargador insertado en la escopeta, después de la orden de **"Standby"** ("Atención") y antes de la señal de inicio (excepto por el inevitable contacto con los antebrazos).

8.3 Ordenes en el campo de tiro

Las órdenes de campo aprobadas y su secuencia son las siguientes:

- 8.3.1 **"Load And Make Ready o Make Ready"** ("Cargue y prepárese") o ("Prepárese") para comenzar con un arma descargada). Esta orden significa el inicio del "recorrido de tiro". Bajo la supervisión directa del árbitro, el competidor debe mirar hacia el fondo del campo, o en una dirección segura especificada por el árbitro, colocarse la protección visual y auditiva, y preparar el arma de acuerdo con el informe escrito del recorrido. Entonces, el competidor, deberá asumir la posición de inicio requerida. En este punto, el árbitro procederá.
- 8.3.1.1 Una vez que se ha dado la orden apropiada, el competidor no debe moverse del lugar de salida antes de la señal de inicio, sin la aprobación previa, y bajo la supervisión directa del árbitro. La infracción resultará en una advertencia para la primera vez y puede resultar en la aplicación de la regla 10.6.1 para una infracción posterior en la misma competición.
- 8.3.2 **"Are You Ready?"** – ("¿Está preparado?") -La falta de respuesta negativa por parte del competidor, indica que comprende completamente los requisitos del recorrido de tiro y está preparado para continuar. Si el competidor no está preparado al momento de esta orden, debe decir **"Not Ready"** ("No preparado"). Cuando el competidor está preparado, deberá asumir la posición de inicio requerida para indicar su disposición al árbitro.



- 8.3.3 **“Standby”** (“Atención”) – A esta orden debe seguirle la señal de inicio dentro de 1 a 4 segundos (ver regla 10.2.6).
- 8.3.4 **“Start Signal”** (“Señal de inicio”) - Es la señal para que el competidor comience su intento en el recorrido de tiro. Si un competidor no reacciona a la señal de inicio, por cualquier motivo, el árbitro confirmará que el competidor está preparado para comenzar el recorrido de tiro, y continuará las órdenes desde **“Are You Ready?”** (“¿Está preparado?”)
- 8.3.4.1 En el caso de que un competidor, inadvertidamente, comience a disparar prematuramente (“comienzo en falso”), el árbitro, tan pronto como sea posible, lo detendrá y le hará repetir el recorrido una vez que se haya restaurado el recorrido de tiro.
- 8.3.4.2 Un competidor que reaccione a la señal de inicio pero, por cualquier motivo, no continúe con su intento en el recorrido de tiro y no tiene un tiempo oficial registrado en el cronógrafo operado por el árbitro, obtendrá un tiempo cero y una puntuación de cero para ese recorrido.
- 8.3.5 **“Stop”** (“Alto”) - Cualquier árbitro asignado a un recorrido puede emitir esta orden, en cualquier momento durante el recorrido de tiro. El competidor deberá dejar de disparar inmediatamente, dejar de moverse y esperará más instrucciones del árbitro.
- 8.3.5.1 Cuando dos o más recorridos de tiro comparten una zona de tiro en común, los árbitros pueden emitir otras órdenes provisionales al finalizar la primera prueba de tiro, a fin de preparar al competidor para la segunda y posteriores (**e.g. “Reload if required”**) (“Recargue si es necesario”). Las órdenes provisionales deben indicarse claramente en el informe escrito del recorrido.
- 8.3.6 **“If You Are Finished, Unload And Show Clear”** (“Si ha terminado, descargue y muestre el arma”) - Si el competidor a terminado de disparar, debe bajar su escopeta y presentarla para inspección al árbitro, con la boca del cañón hacia el fondo del campo, el cargador fijo vacío o el cargador desmontable retirado, la(s) recámara(s) vacía(s) y la acción abierta.
- 8.3.7 **“If Clear, Hammer Down, Open Action”** (“Si está descargada, baje el martillo y abra la acción”) - Después de esta orden, el competidor no debe seguir disparando (ver regla 10.6.1). Mientras continúa apuntando la escopeta de manera segura hacia el fondo del campo, el competidor debe realizar una revisión de seguridad final de la escopeta de la manera siguiente:
- 8.3.7.1 Cierre la acción, apriete el gatillo para soltar el martillo y luego abra la acción nuevamente.
- 8.3.7.2 Si el arma está vacía, colocará una bandera de seguridad en la recámara. La acción puede permanecer abierta o cerrada.
- 8.3.7.3 Si el arma no está vacía, el árbitro reanudará las órdenes de la regla 8.3.6 (ver también la regla 10.4.3).
- 8.3.7.4 El pleno cumplimiento de las reglas 8.3.7.1 y 8.3.7.2 significa el final del recorrido de tiro. El competidor debe entonces cumplir con la regla 5.2.1.
- 8.3.8 **“Range Is Clear”** (“Campo libre”) – Los competidores y el personal de la competición no deben moverse ni alejarse de la línea o de la posición final de tiro hasta que el árbitro dé esta orden. Una vez que se haya dado, los árbitros y los competidores podrán moverse para puntuar, parchear, restablecer los blancos, etc.



- 8.3.9 Un competidor con una discapacidad auditiva severa puede, con la aprobación previa del jefe de campo, tener derecho a que las órdenes de campo anteriores se complementen con señales visuales y/o físicas.
- 8.3.9.1 Las señales físicas recomendadas son toques en el hombro del lado débil del competidor utilizando un protocolo regresivo, es decir 3 toques para **“Are You Ready?”** (“¿Está preparado?”), 2 toques para **“Standby”** (“Atención”) y 1 toque para coincidir con la señal de inicio **“Start Signal”**.
- 8.3.9.2 Los competidores que deseen utilizar sus propios aparatos electrónicos u de otro tipo, primero deben enviarlos para su examen, prueba y aprobación por el jefe de campo antes de poder utilizarlos.
- 8.3.10 No hay fijadas unas órdenes de campo designadas para su uso en el puesto del cronógrafo o en una comprobación de cumplimiento del equipo (que puede realizarse en lugar alejado del campo de tiro). Los competidores no deben manipular sus pistolas, ni retirar las banderas de seguridad de la recámara de las armas largas, según sea el caso, hasta que el examinador solicite que se las pasen de acuerdo con sus instrucciones. Las infracciones están sujetas a la regla 10.5.1.

8.4 Carga, recarga o descarga durante un recorrido de tiro

- 8.4.1 Cuando esté cargando, recargando o descargando durante un recorrido de tiro, los dedos del competidor estarán visiblemente fuera del guardamonte, excepto cuando este específicamente permitido (ver reglas 8.3.7.1 y 10.5.9) y el arma estará apuntando de manera segura hacia el fondo del campo o en otra dirección segura autorizada por el árbitro (ver regla 10.5.1 y 10.5.2).

8.5 Movimiento

- 8.5.1 Excepto cuando el competidor esté apuntando o disparando a los blancos, todos los movimientos se realizarán con los dedos visiblemente fuera del guardamonte y se activará el seguro externo. El arma deberá apuntar en una dirección segura. “Movimiento” se define como cualquiera de las acciones siguientes:
- 8.5.1.1 Dar más de un paso en cualquier dirección.
- 8.5.1.2 Cambiar de posición de tiro (por ejemplo, de pié a arrodillado, de sentado a de pié, etc.).

8.6 Asistencia o Interferencia

- 8.6.1 No se puede prestar asistencia de ningún tipo a un competidor durante un recorrido de tiro, excepto que cualquier árbitro asignado a un recorrido, en cualquier momento, puede emitir advertencias de seguridad al competidor. Tales advertencias no serán motivo para que el competidor tenga que repetir el recorrido.
- 8.6.1.1 Los competidores confinados a sillas de ruedas o dispositivos similares podrán recibir una exención especial del jefe de campo para la asistencia a la movilidad. No obstante, las disposiciones de la regla 10.2.10 podrán seguir aplicándose, a discreción del jefe de campo.
- 8.6.2 Cualquier persona que brinde asistencia a un competidor durante un recorrido de tiro, sin la aprobación previa de un árbitro (y el competidor que reciba dicha asistencia) puede, a discreción del árbitro, incurrir en una penalización de procedimiento para ese recorrido y/o estar sujetos a la sección 10.6.



- 8.6.3 Cualquier persona que interfiera verbalmente o de otra manera con un competidor durante su intento en un recorrido de tiro puede estar sujeta a la sección 10.6. Si el árbitro cree que la interferencia afectó significativamente al competidor, informará del incidente al jefe de campo, que a su discreción, puede ofrecer al competidor afectado repetir el recorrido.
- 8.6.4 En el caso de que el contacto inadvertido con el árbitro u otra influencia externa, haya interferido con el competidor durante el recorrido de tiro, el árbitro puede ofrecer al competidor que repita el recorrido. El competidor debe aceptar o rechazar la oferta antes de ver el tiempo o la puntuación del primer intento. Sin embargo, si el competidor comete una infracción de seguridad durante cualquiera de esas interferencias, todavía se le pueden aplicar las disposiciones de las secciones 10.4 y 10.5.
- 8.6.5 En el caso de que una persona aparezca, frente al competidor, en el fondo del campo, durante un recorrido de tiro, el competidor parará inmediatamente y se le pedirá que repita el recorrido. Si el competidor nota el problema antes que el árbitro, se detendrá inmediatamente, dejará de disparar, apuntará la pistola en una dirección segura y esperará las instrucciones del árbitro. Sin embargo, si el competidor no cumple con el procedimiento anterior, se aplicaran las disposiciones de las secciones 10.4 y 10.5.
- 8.6.6 Se prohíben los drones u otros dispositivos controlados a distancia, a menos que su uso esté aprobado previamente por el director de la competición.

8.7 Toma de miras, disparos en seco e inspección del recorrido

- 8.7.1 Se prohíbe a los competidores tomar miras y/o disparar en seco antes de la señal de inicio. Las infracciones incurrirán en una advertencia por la primera vez y una penalización de procedimiento por cada una de las siguientes faltas cometidas en la misma competición. Los competidores pueden ajustar las miras electrónicas, mientras apuntan su escopeta directamente al suelo frente a ellos.
- 8.7.2 Los competidores tienen prohibido utilizar cualquier ayuda de puntería (p. ej., la totalidad o parte de un arma de fuego de imitación o réplica, cualquier parte de un arma de fuego real, incluyendo sus accesorios, etc.), excepto sus propias manos, durante la inspección ("recorrido") de un recorrido de tiro. Las infracciones conllevarán una penalización de procedimiento por cada infracción (véase también la regla 10.5.1).
- 8.7.3 No se permite a ninguna persona que entre o que se mueva dentro de un recorrido de tiro, sin la previa aprobación del árbitro asignado a ese recorrido o del jefe de campo. Las infracciones incurrirán en una advertencia por la primera infracción, pero las infracciones posteriores pueden estar sujetas a las disposiciones de la sección 10.6.



CAPÍTULO 9

Puntuación

9.1 Reglas generales

- 9.1.1 **Aproximación a los blancos** – Mientras se esté puntuando, los competidores o sus delegados no deben acercarse a ningún blanco, a menos de 1 metro, sin la autorización del árbitro. La infracción resultará en una advertencia por la primera vez pero, a discreción del árbitro, el competidor o su delegado pueden incurrir en una penalización de procedimiento para las infracciones posteriores, en la misma competición.
- 9.1.2 **Tocar los blancos** – Durante la puntuación, los competidores o su delegado no deben tocar, calibrar ni interferir de ninguna manera con ningún blanco sin la autorización del árbitro. Si un árbitro considera que un competidor o su delegado ha influido o afectado el proceso de puntuación debido a dicha interferencia, podrá:
- 9.1.2.1 Puntuar el blanco afectado como un blanco fallado; o
 - 9.1.2.2 Imponer penalizaciones por cualquier blanco no puntuable afectado.
- 9.1.3 **Blancos parcheados prematuramente** – Si un blanco está parcheado o tapado prematuramente, impidiendo la determinación real de la puntuación, el árbitro debe ordenar al competidor que vuelva a disparar el recorrido.
- 9.1.4 **Blancos no restaurados** – Si, tras completar un recorrido de tiro por un competidor anterior, uno o más blancos no han sido debidamente parcheados o tapados, para el competidor que se está calificando, el árbitro debe determinar si se puede o no determinar una puntuación precisa. Si hay impactos adicionales o impactos de penalización cuestionables, y no es evidente qué impactos fueron realizados por el competidor que se está calificando se deberá ordenar al competidos afectado que repita el recorrido de tiro.
- 9.1.4.1 En el caso de que los parches o la cinta aplicada a un blanco de papel restablecido, se hayan caído accidentalmente por el viento, por los gases expelidos por la boca del cañón o por otra razón, y no es obvio para el árbitro que impactos fueron efectuados por el competidor que está siendo puntuado, se ordenará al competidor que repita el recorrido de tiro.
 - 9.1.4.2 Un competidor que duda o se detiene durante su intento en el recorrido de tiro, debido a la creencia de que uno o más blancos no han sido restaurados o reiniciados, no tiene derecho a repetición.
- 9.1.5 **Impenetrable** – Se considera impenetrable la zona puntuable de todos los blancos puntuables y no puntuables de IPSC. Si:
- 9.1.5.1 La bala o la posta impacta completamente dentro de la zona puntuable de un blanco de papel, y continúa impactando en la zona puntuable de otro blanco de papel puntuable o no puntuable, el impacto en el siguiente blanco de papel no contará ni para puntuar ni para penalizar, según sea el caso.
 - 9.1.5.2 La bala o la posta impacta completamente dentro de la zona puntuable de un blanco de papel, y continúa impactando un blanco metálico puntuable o no puntuable, se tratará como un fallo del equipo de campo (ver regla 4.7.1). El competidor volverá a disparar el recorrido después que haya sido restaurado.



9.1.5.3 La bala o la posta impacta parcialmente dentro de la zona puntuable de un blanco de papel o de un blanco metálico, y continúa impactando la zona puntua de otro blanco de papel puntuable o no puntuable, el impacto en el siguiente blanco también contará para puntuar o penalizar, según sea el caso.

9.1.5.4 La bala o la posta impacta parcialmente dentro de la zona puntuable de un blanco de papel o de un blanco metálico, y continúa derribando otro blanco metálico puntuable o no puntuable, el siguiente blanco metálico también contará para puntuar o penalizar, según sea el caso.

9.1.6 **Cubierta dura** – Todos los accesorios, paredes, barreras, pantallas de visión y otros obstáculos se consideran "cubierta dura" impenetrable. Si:

9.1.6.1 La bala o la posta impacta completamente dentro de una cubierta dura, y continúa impactando cualquier blanco de papel puntuable o no puntuable, ese impacto no contará para puntuar o para penalizar, según sea el caso. Si no se puede determinar qué impacto(s), en la zona puntuable de un blanco de papel puntuable o blanco no puntuable, son el resultado de los disparos efectuados a través de una cubierta dura, el blanco de papel puntuable o no puntuable se puntuará ignorando el número de impactos con la puntuación más alta.

9.1.6.2 La bala o la posta o los perdigones de un cartucho de caza, impacta completamente dentro de una cubierta dura, y continúa para derribar un blanco metálico puntuable o blanco no puntuable, esto se tratará como fallo del equipo de campo (ver regla 4.7.1). El competidor repetirá el recorrido de tiro después de que haya sido restaurado.

9.1.6.3 La bala o la posta impacta parcialmente dentro de una cubierta dura y continúa impactando la zona puntuable de un blanco de papel puntuable o no puntuable, el impacto en ese blanco contará para puntuar o penalizar, según sea el caso.

9.1.6.4 La bala o la posta impacta parcialmente dentro de una cubierta dura, y continúa impactando un blanco metálico puntuable o un blanco no puntuable, el blanco metálico caído contará para puntuar o penalizar según sea el caso.

9.1.7 **Los listones de los soportes de los blancos**, no son cubierta dura. Los disparos que pasen completamente o parcialmente a través de ellos y, que impactan en un blanco de papel o blanco metálico, contarán para puntuar o penalizar, según sea el caso.

9.1.8 **Impactos de perdigones en blancos de papel** – Los impactos de perdigones en blancos de papel no contarán para puntuar.

9.2 Métodos de puntuación

9.2.1 **“Comstock”** – El tiempo ilimitado se detiene en el último disparo, se pueden realizar un número ilimitado de disparos y se estipula un número de impactos por blanco para calcular la puntuación.

9.2.1.1 La puntuación de un competidor se calcula sumando el mayor número estipulado de impactos por blanco, menos las penalizaciones, y dividiendo el tiempo total (con dos decimales) que el competidor tardó en completar la prueba, para obtener el factor de impacto. Los resultados generales del recorrido se calculan otorgando al competidor con el mayor factor de impacto la máxima puntuación disponible para la prueba, mientras que los demás competidores se clasifican relativamente por debajo del ganador del recorrido.



9.2.2 Los resultados del recorrido deben clasificar a los competidores dentro de la división correspondiente, en orden descendente de puntos individuales obtenidos por recorrido, calculados con 4 decimales.

9.2.3 Los resultados de la competición deben clasificar a los competidores dentro de la división correspondiente en orden descendente del total combinado de puntos individuales obtenidos por cada recorrido, calculados con 4 decimales.

9.3 Empates de puntuación.

9.3.1 Si, en opinión del director de la competición, hay empates que se deben resolver en los resultados de una competición, los competidores afectados deberán disparar uno o más recorridos de tiro, designados o creados por el director de la competición, hasta que se resuelva el empate. El resultado de una eliminación o de un desempate sólo se utilizará para determinar la posición final de los competidores afectados, y sus puntos de competición originales permanecerán sin cambios. Los empates nunca deben resolverse al azar.

9.4 Valores de puntuación y penalizaciones de los blancos.

9.4.1 Los impactos en los blancos IPSC se puntuaran de acuerdo con los valores aprobados por la asamblea de la IPSC (ver apéndices B y C y más abajo). Los blancos frangibles, suelen tener una puntuación de 5 puntos.

9.4.1.1 Se recomienda que los blancos metálicos que desaparecen y los frangibles se puntúen con 10 puntos por blanco.

9.4.1.2 Los blancos metálicos y los frangibles que requieran un disparo difícil pueden obtener 10 puntos por blanco.

9.4.1.3 Solo para munición de bala: en el caso de blancos de papel que desaparecen, se recomienda que cada impacto tenga el doble de valor; en blancos de papel que requieren un disparo difícil, cada impacto puede tener el doble de valor. En ambos casos, esto está sujeto a un máximo de 2 impactos por blanco.

9.4.1.4 La puntuación de los blancos, según lo dispuesto en las reglas 9.4.1.1, 9.4.1.2 y 9.4.1.3 está limitada a un máximo del 10 % del número total de blancos en la competición. Su uso debe haber sido aprobado durante el proceso de revisión del recorrido y deben estar claramente identificados en el informe escrito del recorrido.

9.4.2 Cada impacto visible en la zona de puntuación de un blanco de papel no puntuable, será penalizado con menos 10 puntos, hasta un máximo de 2 impactos cada uno.

9.4.3 Los blancos metálicos no puntuables, al dispararles, deberán caer, volcar o auto indicarse para anotarlos y luego penalizarlos con menos 10 puntos.

9.4.4 Cada falta de impacto será penalizado con menos 10 puntos, excepto en el caso de los blancos que desaparecen (ver reglas 9.9.2).

9.5 Política de puntuación de blancos

9.5.1 A los blancos de papel puntuables se les debe efectuar un mínimo de un disparo a cada uno. En el caso de la munición de bala se pueden disparar 1 o 2 impactos para puntuar (el valor predeterminado es 1 impacto). En el caso de la munición de postas los dos mejores impactos cuentan para puntuar, es decir, los dos impactos de mayor puntuación de cualquiera de los perdigones de los cartuchos de postas disparados.



- 9.5.1.1 Si dos o más blancos reciben impactos directos puntuables como resultado de un solo disparo, ambos o todos se puntuarán normalmente a menos que se aplique la regla 9.1.5 (ver también la regla 9.5.6).
- 9.5.2 Si el diámetro del impacto de una bala o postas en un blanco puntuable toca la línea de separación entre dos zonas puntuables, o la línea entre el borde no puntuable y una zona puntuable, o si cruza varias zonas puntuables, se anotará con el valor más alto.
- 9.5.3 Si el diámetro de un impacto de una bala o posta toca la zona puntuable de los blancos de papel puntuables superpuestos y/o el blanco de papel no puntuable, obtendrá todas las puntuaciones y penalizaciones correspondientes.
- 9.5.4 Los desgarros radiales que parten hacia afuera del impacto de una bala o posta, no contarán para puntuar ni para penalizar.
- 9.5.4.1 Los agujeros agrandados en los blancos de papel que excedan el diámetro de la bala o posta, según sea el caso, no contarán para puntuar o penalizar, a menos que haya prueba visible dentro de los residuos del agujero (por ejemplo, una marca de grasa, estrías, una corona, etc.), para eliminar la presunción de que el agujero fue causado por un rebote o una salpicadura.
- 9.5.5 La puntuación mínima para un recorrido será cero.
- 9.5.6 Un competidor que no logre impactar el frente de cada blanco puntuable, en un recorrido de tiro, con al menos un disparo, incurrirá en una penalización de procedimiento por blanco por no lograr impactar el blanco, así como también las penalizaciones apropiadas por falta de impactos (ver regla 10.2.7).
- 9.5.6.1 Un competidor no incurrirá en penalización, por falta de disparar a un blanco, cuando dos o más blancos reciban impactos puntuables como resultado de un solo disparo (ver regla 9.5.1.1). Si un competidor efectúa menos disparos a un conjunto de blancos que el número de blancos que hay en ese conjunto, y uno o más blancos reciben o no reciben impactos puntuables, entonces se aplicarán las penalizaciones por falta de disparar y los fallos según corresponda.
- 9.5.7 Los impactos visibles en blancos de papel puntuables o en blancos no puntuables, que son el resultado de disparos efectuados a través de la parte trasera de ese u otro blanco de papel puntuable o de un blanco no puntuable y/o impactos que no logran crear un agujero claramente distinguible a través del frente del blanco de papel puntuable o del blanco no puntuable, no contarán para puntuar o para penalizar, según sea el caso.
- 9.5.8 Los blancos frangibles estarán agujereados o con un trozo visiblemente separado del blanco original para ser puntuados.
- 9.5.9 Si un taco ha provocado un agujero extra en un blanco de papel y no se puede determinar qué agujero real ha sido causado por el taco, el competidor debe volver a disparar el recorrido.
- 9.5.10 Si el taco de un cartucho de postas ha causado un agujero en un blanco de papel no se supondrá que cualquier impacto faltante haya pasado a través del mismo, a no ser que haya una prueba visible alrededor del borde del agujero (por ejemplo marcas de grasa, estrías o una corona. etc.).



- 9.5.11 Si un competidor utiliza munición contraria al tipo específico para un recorrido de tiro se le aplicará lo siguiente:
- 9.5.11.1. Si el recorrido de tiro está restringido a un tipo específico de munición por razones de seguridad, el competidor puede ser sujeto a descalificación (ver reglas 10.4.9 y 10.4.10).
 - 9.5.11.2. Para los blancos de papel los impactos no contarán para puntuar y el blanco será tratado como un blanco sin impactos. Sin embargo, los competidores pueden volver a disparar el blanco con el tipo correcto de munición para puntuar.
 - 9.5.11.3. Blancos puntuables metálicos y los no puntuables metálicos se puntuarán normalmente, pero el competidor estará sujeto a las sanciones de procedimiento (ver regla 10.2.12).

9.6 Comprobación y reclamación de la puntuación

- 9.6.1 Después de que el árbitro haya declarado **“Range Is Clear”** (“Campo libre”) el competidor o su delegado podrán acompañar al árbitro responsable de la puntuación para comprobarla. Sin embargo, esto puede no aplicarse a recorridos de tiro que consisten solo en blancos reactivos o blancos auto ajustables y/o blancos de registro electrónico.
- 9.6.2 El árbitro responsable de un recorrido de tiro puede estipular que el proceso de puntuación comience mientras el competidor se encuentra completando el mismo. En tales casos, el delegado del competidor tiene derecho a acompañar al árbitro responsable de la puntuación para comprobarla. Los competidores serán informados de este procedimiento durante la reunión informativa de la escuadra.
- 9.6.3 Un competidor (o su delegado) que no compruebe un blanco durante el proceso de puntuación, pierde el derecho de apelación con respecto a la puntuación de ese blanco.
- 9.6.4 Cualquier reclamación de la puntuación o penalización debe ser apelada al árbitro por el competidor (o su delegado) antes de que el blanco en cuestión sea pintado, parchado, o restaurado, de lo contrario, tales reclamaciones no serán aceptadas.
- 9.6.5 En el caso que el árbitro mantenga la puntuación o penalización original y el competidor no esté satisfecho, éste podrá apelar al jefe de árbitros y después al jefe de campo para obtener una decisión.
- 9.6.6 La decisión del jefe de campo respecto a la puntuación de los impactos sobre blancos puntuables y blancos no puntuables será definitiva. No se permitirán más apelaciones con respecto a tales decisiones de puntuación.
- 9.6.7 Durante una reclamación de la puntuación, los blancos en cuestión no serán parchados, pegados con cinta adhesiva, ni interferidos de ninguna manera, hasta que la reclamación se resuelva, de lo contrario se aplicará la regla 9.1.3. El árbitro podrá retirar el blanco de papel en disputa del recorrido de tiro, para examinarlo más a fondo y evitar cualquier retraso en la competición. Tanto el competidor como el árbitro, deberán firmar el blanco e indicar claramente cuáles son los impactos sujetos a reclamación.



- 9.6.8 Las plantillas de puntuación aprobadas por el jefe de campo, se utilizarán exclusivamente, cuando sea necesario, para comprobar y/o determinar la zona puntuable aplicable de los impactos en blancos de papel.
- 9.6.9 La información de la puntuación puede transmitirse mediante el uso de señales con las manos (ver apéndice F1). Si se reclama una puntuación, los blancos en cuestión no deben restablecerse hasta que hayan sido comprobados por el competidor o su delegado, de acuerdo con todas las disposiciones que hayan sido aprobadas previamente por el jefe de campo (ver también regla 9.1.3).

9.7 Hojas de puntuación

- 9.7.1 El árbitro debe anotar toda la información (incluidas las advertencias dadas) en la hoja de puntuación de cada competidor antes de firmarla. Después que el árbitro haya firmado la hoja, el competidor debe agregar su propia firma en el lugar apropiado. Si el director regional lo aprueba, se aceptarán las firmas electrónicas en las hojas. Se deben usar números enteros para anotar las puntuaciones o penalizaciones. El tiempo transcurrido utilizado por el competidor para completar el recorrido de tiro, debe anotarse con 2 decimales en el lugar apropiado.
- 9.7.2 Si se requieren correcciones en la hoja de puntuación, estarán claramente anotadas en el original y demás copias de las hojas de puntuación del competidor. El competidor y el árbitro deben firmar cualquier corrección.
- 9.7.3 Si, un competidor se niega a firmar o poner sus iniciales en una hoja de puntuación, el asunto será remitido al jefe de campo. Si está convencido de que el recorrido de tiro se ha realizado y puntuado correctamente, la hoja de puntuación sin firmar se enviará de forma normal para su inclusión en los resultados de la competición.
- 9.7.4 Una hoja de puntuación firmada por el competidor y por el árbitro, es prueba concluyente que el recorrido de tiro se ha completado, y que el tiempo, las puntuaciones y las penalizaciones anotadas en la misma son precisas y sin discusión. La hoja firmada se considera un documento definitivo y, con la excepción del consentimiento mutuo entre el competidor y el árbitro firmante, o debido a una decisión arbitral, sólo podrá ser modificada para corregir errores aritméticos o para agregar penalizaciones de procedimiento bajo la regla 8.6.2.
- 9.7.5 Si se encuentra que una hoja de puntuación tiene entradas insuficientes o en exceso, o si el tiempo no ha sido anotado, debe comunicarse inmediatamente al jefe de campo quien normalmente requerirá al competidor que repita el recorrido de tiro.
- 9.7.6 En el caso de que no sea posible repetir el recorrido por cualquier motivo, prevalecerán las siguientes acciones:
- 9.7.6.1 Si falta el tiempo, el competidor recibirá una puntuación de cero para ese recorrido.
- 9.7.6.2 Si no se han anotado suficientes impactos o disparos perdidos, los que se hayan anotado serán considerados completos y concluyentes.
- 9.7.6.3 Si se han anotado demasiados impactos o disparos perdidos, se utilizarán los impactos puntuables de mayor puntuación que se hayan anotado.



9.7.6.4 Las penalizaciones de procedimiento anotadas en la hoja de puntuación se consideraran completas y concluyentes, excepto cuando se aplica la regla 8.6.2.

9.7.6.5 Si en la hoja falta la identificación del competidor, debe comunicarse al jefe de campo, que tomará cualquier acción que considere necesaria para rectificar la situación.

9.7.7 En el caso de que el original de una hoja de puntuación se pierda o no esté disponible, se utilizará la copia duplicada del competidor, o cualquier otra anotación escrita o electrónica aceptable por el jefe de campo. Si la copia del competidor, o cualquier otra anotación escrita o electrónica no está disponible o el jefe de campo considera que no es lo suficientemente legible, el competidor repetirá el recorrido de tiro. Si el jefe de campo considera que por cualquier motivo no es posible la repetición el competidor incurrirá en un tiempo y puntuación cero para el recorrido afectado.

9.7.7.1 Una vez que una repetición ha sido completada, el resultado de la repetición permanecerá, incluso si posteriormente se descubre una anotación de la puntuación original.

9.7.8 Ninguna persona, que no sea un árbitro autorizado, puede manipular una hoja de puntuación original retenida en un recorrido, o en cualquier otro lugar, después de haber sido firmada por el competidor y el árbitro, sin la aprobación previa del árbitro o personal involucrado directamente con las estadísticas. Las infracciones incurrirán en una advertencia la primera vez, pero puede estar sujetas a la sección 10.6 para las siguientes veces en la misma competición.

9.8 Responsabilidad de la puntuación

9.8.1 Cada competidor tiene la responsabilidad de mantener un registro preciso de sus puntuaciones, comprobando las listas publicadas por el oficial de estadísticas.

9.8.2 Después de que todos los competidores hayan completado la competición, los resultados provisionales del recorrido deben publicarse y colocarse en un lugar visible en el campo de tiro y en las competiciones de nivel IV o superior, en el hotel oficial de la competición, con el fin de que los competidores los comprueben. La hora y la fecha en que los resultados se publicaron realmente en cada lugar (no cuando se imprimieron), deben estar claramente indicadas en el mismo.

9.8.3 Si un competidor detecta un error en esos resultados, debe presentar una apelación al oficial de estadísticas dentro de 1 hora siguiente a la publicación de los resultados. Si la apelación no se presenta dentro del límite de tiempo, las puntuaciones publicadas se mantendrán y la apelación será desestimada.

9.8.4 Los competidores que están programados (o autorizados por el director de la competición) para completar todos los recorridos de tiro de la competición en un período de tiempo inferior a la duración total de la competición (por ejemplo, formato de un día en una competición de tres días, etc.), están obligados a comprobar los resultados provisionales de sus recorridos de acuerdo con los procedimientos especiales y los límites de tiempo especificados por el director de la competición (por ejemplo, a través de un sitio web), de lo contrario, no se aceptarán reclamaciones de puntuación. El procedimiento relevante se publicará con anticipación en la información de la competición y/o mediante un aviso colocado en un lugar visible, en el campo de tiro, antes del comienzo de la competición (ver sección 6.6).



- 9.8.5 Un director de competición puede elegir que los resultados se publiquen electrónicamente (por ejemplo, a través de un sitio web) además de, o como alternativa a imprimirlos físicamente. Si es así, el procedimiento relevante debe publicarse con anticipación en la información de la competición y/o mediante un aviso colocado en un lugar visible en el campo de tiro antes del comienzo de la competición. Se deben proporcionar instalaciones (por ejemplo un ordenador) para que los competidores vean los resultados si el director de competición ha elegido que solo se publiquen los resultados electrónicamente.

9.9 Puntuación de blancos en movimiento

- 9.9.1 Los blancos en movimiento que presentan al menos una parte de la zona A cuando están en reposo (ya sea antes o después de la activación inicial), o que aparecen y desaparecen continuamente durante el tiempo utilizado por el competidor en un recorrido, no desaparecen y siempre incurrirán en penalizaciones por no disparar y/o falta de impactos.
- 9.9.2 Los blancos móviles que no cumplen con los criterios anteriores, son blancos que desaparecen y no incurrirán en penalizaciones por no disparar o por falta de impactos, a menos que el competidor no active el mecanismo que inicia el movimiento del blanco antes o al efectuar el último disparo en ese recorrido de tiro.
- 9.9.3 Los blancos estacionarios que presenten al menos una parte de la zona A, ya sea antes o después de la activación de una barrera de visión o, de un blanco móvil no puntuable o de una barrera de visión que los oculten, no desaparecen y sufrirán penalizaciones por no disparar y/o por falta de impactos.
- 9.9.4 Los blancos que presenten al menos un aparte de la zona A cada vez que el competidor acciona un activador mecánico (por ejemplo: una cuerda, una palanca, un pedal, una solapa, una puerta etc.) no están sujetos a esta sección.
- 9.9.5 Si un recorrido requiere que un competidor esté confinado a un aparato que se mueve de un lugar a otro, durante su intento del recorrido, cualquier blanco que solo se le pueda disparar desde el aparato durante una parte de su recorrido y que no pueda volver a dispararlo posteriormente, se considera que está desapareciendo.
- 9.9.6 Los blancos frangibles que desaparecen y que el árbitro considere que no se han roto debido a un impacto directo no contarán para la puntuación. La decisión del árbitro, sobre aciertos o errores, es final.

9.10 Tiempo oficial

- 9.10.1 Sólo el cronógrafo manejado por el árbitro debe utilizarse para anotar el tiempo oficial transcurrido de un competidor en un recorrido. Si un árbitro asignado a un recorrido de tiro (o un árbitro más veterano) considera que el cronógrafo está defectuoso, se requerirá que el competidor cuyo recorrido no pueda acreditarse con un tiempo exacto vuelva a disparar el recorrido.
- 9.10.2 Si, en opinión del comité de arbitraje, el tiempo acreditado a un competidor para un recorrido de tiro se considera poco realista, el competidor volverá a disparar el recorrido de tiro (ver regla 9.7.4).

9.11 Programas de puntuación

- 9.11.1 Los programas de puntuación oficiales para todos los encuentros de Nivel IV o superior son las últimas versiones del Sistema de Puntuación de Competiciones de Windows® (WinMSS) y el IPSC ESS, a menos que el Presidente de IPSC apruebe otro programa de puntuación. Para encuentros de otros niveles, no se podrá utilizar ningún otro programa de puntuación sin la aprobación del director regional de la región anfitriona.



CAPÍTULO 10

Penalizaciones y descalificaciones

10.1 Penalización de procedimiento – Reglas generales

- 10.1.1 La penalización de procedimiento se impone cuando un competidor no cumple con los procedimientos especificados en el informe escrito del recorrido y/o se determina que está infringiendo otras reglas generales. El árbitro que impone las penalizaciones de procedimiento debe anotar claramente, en la hoja de puntuación del competidor, la cantidad y la razón por la que se impusieron.
- 10.1.2 La penalización de procedimiento se aplican restando 10 puntos a cada una.
- 10.1.3 Un competidor que reclame la aplicación o el número de penalizaciones de procedimiento, puede apelar al jefe de árbitros y/o al jefe de campo. Si el competidor continúa en desacuerdo, puede presentar una apelación al comité de arbitraje.
- 10.1.4 Las sanciones de procedimiento no pueden anularse por acciones adicionales del competidor. Por ejemplo, un competidor que efectúa un disparo a un blanco mientras comete una falta en una línea, aún incurrirá en las penalizaciones aplicables aunque posteriormente dispare al mismo blanco sin cometer falta en la línea.

10.2 Penalizaciones de procedimiento – Ejemplos específicos

- 10.2.1 Un competidor que dispara mientras cualquier parte de su cuerpo toca el suelo o cualquier objeto, más allá de una línea de falta, recibirá una penalización de procedimiento por cada caso. No se aplica penalización si un competidor no dispara mientras comete la falta, excepto cuando se aplica la regla 2.2.1.5.
 - 10.2.1.1 Sin embargo, si el competidor ha obtenido una ventaja significativa sobre cualquier blanco mientras cometía la falta, se le puede imponer una penalización de procedimiento por cada disparo efectuado al los blancos en cuestión mientras comete la falta.
- 10.2.2 Un competidor que no cumpla con el procedimiento especificado en el informe escrito, del recorrido incurrirá en una penalización de procedimiento por cada falta cometida. Sin embargo, si un competidor ha obtenido una ventaja significativa durante el incumplimiento, podrá recibir una penalización de procedimiento por cada disparo efectuado, en lugar de una sola penalización (por ejemplo, efectuar múltiples disparos contra de la ubicación, la posición o la postura de tiro requeridas).
- 10.2.3 Cuando se aplican múltiples penalizaciones en los casos anteriores, no deben exceder el número máximo de impactos puntuables que puede lograr el competidor. Por ejemplo, un competidor que obtiene una ventaja mientras sobrepasa una línea de falta donde solo 4 blancos metálicos son visibles, recibirá una penalización de procedimiento por cada disparo efectuado mientras comete la falta, hasta un máximo de 4 penalizaciones de procedimiento, independientemente del número de disparos realmente efectuados.
- 10.2.4 Un competidor que no cumpla con una recarga obligatoria incurrirá en una penalización de procedimiento por cada disparo efectuado, después del punto donde era requerida la recarga, hasta que realice la recarga.



- 10.2.5 En un Túnel de Cooper, un competidor que mueva una o más piezas del material aéreo, recibirá una penalización de procedimiento por cada pieza que caiga. El material aéreo que caiga como resultado de un golpe o impacto del competidor contra los montantes, o como resultado de los gases de la boca o el retroceso, no será penalizado.
- 10.2.6 Un competidor que se mueve sigilosamente (por ejemplo, moviendo las manos hacia el arma, un cargador o munición) o se mueve físicamente a una posición de tiro más ventajosa, después de la orden **“Standby”** (“Atención”) y antes de la señal de inicio, incurrirá en una penalización de procedimiento. Si el árbitro puede detener al competidor a tiempo, se le dará una advertencia por primera infracción y se reiniciará el recorrido.
- 10.2.7 Un competidor que no efectúe por lo menos un disparo a un blanco puntuable, incurrirá en una penalización de procedimiento por blanco, más el número aplicable de disparos fallados, excepto cuando se apliquen las disposiciones de la regla 9.9.2.
- 10.2.8 Si un recorrido de tiro estipula el uso del hombro débil solamente, el competidor incurrirá en una penalización de procedimiento, por usar el hombro fuerte, por cada disparo efectuado.
- 10.2.9 Un competidor que abandona un lugar de tiro puede regresar y disparar nuevamente desde el mismo lugar siempre que lo haga de manera segura. Sin embargo, los informes escritos del recorrido para clasificaciones, y competiciones de nivel I y II, pueden prohibir tales acciones, en cuyo caso, se aplicará una penalización de procedimiento por cada disparo efectuado.
- 10.2.10 Penalización especial: Un competidor incapaz de realizar completamente cualquier parte de un recorrido de tiro debido a una discapacidad o lesión, antes de empezar el recorrido, puede solicitar al jefe de campo que le aplique una penalización en lugar del requisito del recorrido establecido.
- 10.2.10.1 Si la solicitud es aprobada por el jefe de campo, debe indicar antes de que el competidor empiece el recorrido de tiro, el alcance de la penalización especial, que va del 1% al 20% de los puntos del competidor “tal como disparó”, para ser deducidos.
- 10.2.10.2 Alternativamente, el jefe de campo puede renunciar a la aplicación de cualquier penalización con respecto a un competidor que, debido a tener una discapacidad física significativa, no puede cumplir con los requisitos establecidos en el recorrido.
- 10.2.10.3 Si el jefe de campo niega la solicitud, se aplicarán las penalizaciones de procedimiento normales.
- 10.2.11 Un competidor que dispare por encima de una barrera construida a una altura de al menos 1.80 metros incurrirá en una penalización de procedimiento por cada disparo efectuado (también ver regla 2.2.3.1).
- 10.2.12 Un competidor que use municiones contrarias al tipo especificado para un recorrido de tiro, incurrirá en una penalización de procedimiento por cada blanco metálico puntuable o blanco metálico no puntuable que caiga como resultado (ver reglas 9.5.11, 10.4.9 y 10.4.10).



10.3 Descalificación – Reglas generales

- 10.3.1 Un competidor que cometa una infracción de seguridad o cualquier otra actividad prohibida durante una competición de IPSC, será descalificado, y se le prohibirá disparar cualquier recorrido de tiro restante, independientemente del programa o del diseño físico del mismo, en espera del veredicto de cualquier apelación presentada de acuerdo con el capítulo 11 de estas reglas.
- 10.3.2 Cuando se emite una descalificación, el árbitro debe anotar las razones de la descalificación, y la hora y fecha del incidente, en la hoja de puntuación del competidor, y el jefe de campo será notificado lo antes posible.
- 10.3.3 Las puntuaciones del competidor que ha sido descalificado de la competición, no deben eliminarse de los resultados de la competición, y el director de la competición no debe declararlos definitivos, hasta que haya pasado el límite de tiempo establecido en la regla 11.3.1, siempre que no haya apelación al arbitraje en ningún caso, al jefe de campo (o su delegado).
- 10.3.4 Si se presenta una apelación al arbitraje dentro del plazo establecido en la regla 11.3.1, prevalecerán las disposiciones de la regla 11.3.2.
- 10.3.5 Las puntuaciones de un competidor que haya completado una competición previa o una competición principal sin una descalificación, no serán afectadas por una descalificación recibida después, mientras el competidor está participando en un desempate o en otra competición paralela (ver también regla 6.2.4).

10.4 Descalificación – Descarga accidental

Un competidor que cause una descarga accidental será detenido por el árbitro lo antes posible. Una descarga accidental se define como:

- 10.4.1 Un disparo, que pasa por encima de un terraplén trasero, una berma o en cualquier otra dirección, especificado en el informe escrito, como inseguro, por los organizadores de la competición. Sin embargo si un competidor que legítimamente efectúa un disparo a un blanco, que luego se desplaza en una dirección insegura, no será descalificado, pero se aplicarán las previsiones de la sección 2.3.
- 10.4.2 Un disparo que impacta en el suelo a menos de 3 metros del competidor, excepto cuando se dispara a un blanco de papel o a un blanco frangible a menos de 3 metros del competidor. Un disparo que impacta en el suelo a menos de 3 metros del competidor debido a una carga fallida, está exento de esta regla.
- 10.4.3 Un disparo que ocurre mientras se está cargando, recargando o descargando un arma. Esto incluye cualquier disparo efectuado durante los procedimientos enumerados en la regla 8.3.1 y 8.3.7 (ver regla 10.5.10).
 - 10.4.3.1 Excepción – Una detonación, que ocurre mientras se descarga un arma, no se considera un disparo o descarga sujeta a una descalificación. Sin embargo, se puede aplicar la regla 5.1.6.
- 10.4.4 Un disparo que ocurre durante la corrección de una interrupción.
- 10.4.5 Un disparo que ocurre mientras se transfiere una escopeta entre las manos o los hombros.



- 10.4.6 Un disparo que ocurre durante un desplazamiento, excepto cuando se dispara a los blancos.
- 10.4.7 Un disparo realizado a un blanco metálico desde una distancia menor a 5 metros, cuando se usan perdigones o postas o 40 metros cuando se usan balas. La distancia se mide desde la cara del blanco hasta la parte más cercana del cuerpo del competidor mas cercana al suelo (ver regla 2.1.3).
- 10.4.8 En esta sección, si se puede establecer que la causa del disparo se debe a una parte rota o defectuosa del arma, el competidor no ha cometido ninguna infracción de seguridad, y no se dictaminará la descalificación, pero la puntuación para ese recorrido será cero.
 - 10.4.8.1 El arma se presentará inmediatamente para su inspección al jefe de campo o su delegado, que la inspeccionará y hará todas las pruebas necesarias para establecer que una pieza rota o defectuosa causó la descarga. El competidor, posteriormente, no podrá apelar una descalificación por una descarga accidental, debido a una pieza rota o defectuosa, sí no presenta el arma para su inspección antes de abandonar el recorrido de tiro.
- 10.4.9 Un disparo efectuado con munición de balas, a menos que este tipo de munición haya sido designado específicamente como aceptable para el recorrido de tiro.
- 10.4.10 Un disparo efectuado con munición de postas durante un recorrido de tiro que ha sido designado específicamente para requerir munición de perdigones por razones de seguridad.

10.5 Descalificación – Manejo inseguro del arma

Los ejemplos de manejo inseguro del arma incluyen, entre otros:

- 10.5.1 Manejar un arma, excepto en una zona de seguridad designada, en cualquier otro lugar considerado seguro por un árbitro, o bajo la supervisión y en respuesta a una orden directa de un árbitro, puede resultar en una descalificación. Esto no aplica al porte de armas de fuego, en cuyo caso se aplicará la regla 5.2.1. El incumplimiento de la regla 5.2.1 puede resultar en una descalificación.
- 10.5.2 Permitir que la boca de fuego apunte hacia atrás, más allá del ángulo de tiro predeterminado, o de ángulos de tiro específicos seguros, durante un recorrido de tiro. Excepción: cuando se coloca la bandera de seguridad en la recámara de acuerdo con la regla 8.3.7.2, la boca del cañón puede apuntar hacia atrás dentro de un radio de 50 cm desde los pies del competidor.
- 10.5.3 Si en cualquier momento durante el recorrido de tiro, un competidor deja caer su arma o la hace caer, cargada o no. Sin embargo un competidor que, por cualquier razón durante un recorrido de tiro, en forma segura e intencionada coloca el arma en el suelo o sobre otro objeto estable no será descalificado siempre que:
 - 10.5.3.1 El competidor mantenga contacto físico constante con el arma, hasta que la coloca firme y segura en el suelo u otro objeto estable,
 - 10.5.3.2 El competidor permanece, en todo momento, a un 1 metro del arma (excepto cuando el arma se coloca a mayor distancia, bajo la supervisión de un árbitro, para cumplir con una posición de inicio) y
 - 10.5.3.3 No se cumplan las disposiciones de la regla 10.5.2; y
 - 10.5.3.4 El arma está preparada como se especifica en la sección 8.1; o
 - 10.5.3.5 El arma está descargada y la corredera está abierta.



- 10.5.4 No aplicable.
- 10.5.5 Permitir que el cañón de la escopeta apunte a cualquier parte del cuerpo del competidor durante un recorrido de tiro (es decir, barrido).
- 10.5.6 Permitir que la boca de la escopeta apunte a cualquier parte del cuerpo de otra persona (por ejemplo, al árbitro o a un espectador) durante un recorrido de tiro. Una descalificación no es aplicable si el problema se debe a que otra persona apareció en el fondo del campo durante el recorrido de tiro de un competidor, siempre que el competidor cumpla con las disposiciones de la regla 8.6.5
- 10.5.7 No aplicable
- 10.5.8 Portar o usar más de una escopeta durante un recorrido de tiro.
- 10.5.9 No mantener el dedo fuera del guardamonte mientras se soluciona un mal funcionamiento en el que el competidor deja de apuntar la escopeta a los blancos.
- 10.5.10 No mantener el dedo fuera del guardamonte durante la carga, recarga o descarga. Un competidor estará exento de esta regla cuando accione el gatillo para liberar la acción y/o dejar caer el martillo mientras se prepara antes de la señal de inicio. En caso de que el arma se dispare durante esta operación, se seguirá aplicando la regla 10.4.3.
- 10.5.11 No mantener el dedo fuera del guardamonte durante el movimiento, de acuerdo con la regla 8.5.1.
- 10.5.12 No aplicable
- 10.5.13 Manipular munición real o ficticia, en una zona de seguridad, en contra de la regla 2.4.4.
 - 10.5.13.1 La palabra “manipular” no impide que los competidores entren en una zona de seguridad con munición real o ficticia en su cinturón, en los bolsillos o en su bolsa de tiro, siempre que el competidor no retire físicamente la munición suelta o empaquetada de su cinturón, de los bolsillos o de su bolsa de tiro mientras se encuentre en dicha zona.
- 10.5.14 Tener una escopeta cargada sin la autorización específica del árbitro.
- 10.5.15 Recuperación de una escopeta caída. Las escopetas caídas siempre las debe recuperar el árbitro que, después de revisarla y/o descargarla, la devolverá al competidor en una condición segura. Dejar caer una escopeta descargada o hacer que caiga, fuera de un recorrido de tiro, no es una infracción. Sin embargo, el competidor que recupere la escopeta caída, será descalificado.
- 10.5.16 El uso de munición prohibida y/o insegura (ver regla 5.5.4, 5.5.6 a 5.5.6.4), y/o usar una escopeta prohibida (ver regla 5.1.10 y 5.1.11).

10.6 Descalificación – Conducta antideportiva

- 10.6.1 Los competidores serán descalificados por conductas, que un árbitro, considere antideportivas. Los ejemplos incluyen, pero no se limitan a, hacer trampa, comportamiento deshonesto, no cumplir con las instrucciones razonables de un árbitro, o cualquier comportamiento que pueda desprestigiar el deporte. El jefe de campo será notificado lo antes posible.
- 10.6.2 Se descalificará a un competidor a quien un árbitro considere que se ha quitado o provocado intencionalmente la pérdida de la protección visual o auditiva, para obtener una repetición o una ventaja.



- 10.6.3 Otras personas pueden ser expulsadas del campo de tiro por conductas consideradas inaceptables por un árbitro. Los ejemplos incluyen, pero no se limitan a, no cumplir con las instrucciones razonables de un árbitro, interferir con la operación de un recorrido de tiro y/o el intento de un competidor de hacerlo, y cualquier otro comportamiento que pueda desacreditar el deporte.

10.7 Descalificación – Sustancias prohibidas

- 10.7.1 Se requiere que todas las personas tengan el control total, tanto físico como mental, durante las competiciones de IPSC.
- 10.7.2 IPSC considera que el abuso de productos alcohólicos, medicamentos de venta libre y no esenciales y el uso de drogas ilegales o para mejorar el rendimiento, independientemente de cómo se tomen o administren, es un delito extremadamente grave.
- 10.7.3 Excepto cuando se usen con fines medicinales, los competidores y los árbitros no deben verse afectados por drogas de ningún tipo (incluyendo el alcohol) durante las competiciones. Cualquier persona que, en opinión del jefe de campo, esté visiblemente bajo la influencia de cualquiera de los elementos aquí descritos, será descalificada de la competición y se le podrá pedir que abandone el campo.
- 10.7.4 IPSC se reserva el derecho de prohibir cualquier sustancia general o específica y de introducir, pruebas para detectar la presencia de estas sustancias en cualquier momento, (Ver por separado IPSC Anti Doping Rules).



CAPÍTULO 11

Arbitraje e interpretación de las reglas

11.1 Principios generales

- 11.1.1 **Administración** – Las disputas ocasionales son inevitables en cualquier actividad competitiva regida por reglas. Se reconoce que, en los niveles de competición más importantes, los resultados son mucho más importantes para el competidor individual. Sin embargo, una administración y planificación eficaz de la competición, evitará la mayoría, si no todas, las disputas.
- 11.1.2 **Acceso** – Las apelaciones pueden someterse a arbitraje de acuerdo con las siguientes reglas para cualquier asunto, excepto cuando otra regla lo niegue específicamente. Las apelaciones que surjan de una descalificación, por una infracción de seguridad, solo se aceptarán para determinar si circunstancias excepcionales justifican la reconsideración de la descalificación. Sin embargo, la comisión de la infracción descrita por el árbitro no está sujeta a impugnación o apelación.
- 11.1.3 **Apelaciones** – El árbitro toma las decisiones inicialmente. Si el apelante no está de acuerdo con una decisión, se debe pedir al jefe de árbitros del recorrido o zona en cuestión que tome una decisión. Si el desacuerdo persiste, se debe pedir al jefe de campo que lo resuelva.
- 11.1.4 **Apelación al comité** – Si el apelante continúa estando en desacuerdo con la decisión, puede apelar al comité de arbitraje formulando una protesta formal.
- 11.1.5 **Retención de pruebas** – Se requiere que el apelante informe al jefe de campo de su deseo de presentar una apelación al comité de arbitraje y puede pedir que los árbitros retengan todos y cada uno de los documentos relevantes u otras pruebas, en espera de la audiencia. Se pueden aceptar como prueba grabaciones de audio y/o video.
- 11.1.6 **Preparación de la apelación** – El apelante es responsable de la preparación y entrega de la solicitud escrita, junto con la tarifa estipulada. Ambas deben enviarse al jefe de campo dentro del período de tiempo especificado.
- 11.1.7 **Deberes del árbitro** – Cualquier árbitro que reciba una solicitud de protesta de arbitraje debe, sin demora, informar al jefe de campo, anotar las identidades de todos los testigos y árbitros involucrados y pasar esta información al jefe de campo.
- 11.1.8 **Deberes del director de la competición** – Al recibir la apelación del jefe de campo el director de la competición debe convocar al comité de arbitraje en un lugar privado lo antes posible.
- 11.1.9 **Obligaciones del comité de arbitraje** – El comité de arbitraje está obligado a observar y aplicar las reglas IPSC vigentes y a emitir una decisión consistente con éstas. Cuando las reglas requieran interpretación o cuando un incidente no esté específicamente cubierto por éstas, el comité de arbitraje utilizará su mejor juicio en el espíritu de las reglas.

11.2 Composición del comité

- 11.2.1 **Competiciones de nivel III o superior.** La composición del comité de arbitraje estará sujeta a las siguientes reglas:



- 11.2.1.1 El presidente de IPSC, o su delegado, o un árbitro titulado designado por el director de la competición (en ese orden), actuará como presidente del comité, sin voto.
- 11.2.1.2 El presidente de IPSC, o su delegado, o el director de competición (en ese orden) nombrará (3) árbitros, con un voto cada uno.
- 11.2.1.3 Cuando sea posible, los árbitros deberían ser competidores en la competición y deberían ser árbitros titulados.
- 11.2.1.4 Bajo ninguna circunstancia el presidente o cualquier miembro de un comité de arbitraje deberá ser parte de la decisión original o de las apelaciones posteriores que dieron lugar al arbitraje.

11.2.2 **Competiciones nivel I y II.** El director de la competición puede nombrar un comité de arbitraje de tres personas, con experiencia que no son parte en la apelación y que no tengan ningún conflicto de intereses directo en el resultado de la apelación. Los miembros deben ser árbitros de competición titulados si es posible. Todos los miembros del comité votarán. El árbitro de mayor antigüedad, o la persona de mayor rango, si no hay árbitros, será el presidente.

11.3 Límites de tiempo y secuencias

- 11.3.1 **Límite de tiempo para apelar al arbitraje** – Las apelaciones por escrito al arbitraje deben enviarse al jefe de campo, en el formulario apropiado acompañado de la tarifa correspondiente, dentro de una hora del incidente en disputa, según lo registrado por los árbitros. El incumplimiento invalidará la apelación y no se tomarán medidas adicionales. El jefe de campo debe registrar inmediatamente en el formulario de apelación, la hora y la fecha en que ha recibido la apelación.
- 11.3.2 **Límite de tiempo para la decisión** – El comité debe tomar una decisión dentro de las 24 horas posteriores a la solicitud de arbitraje o antes de que el director de la competición haya declarado definitivos los resultados, lo que ocurra primero. Si el comité no toma una decisión dentro del plazo prescrito, ambos, apelante como terceras partes (ver regla 11.7.1) automáticamente tendrán éxito en sus apelaciones, y la tarifa será devuelta.

11.4 Tarifas

- 11.4.1 **Importe** – Para competiciones de nivel III o superior, la tarifa de apelación que permite a un competidor apelar al arbitraje, será de 100.00 dólares USA o el equivalente de la tarifa máxima de inscripción individual para la competición (lo que sea menor), en moneda local. La tarifa de apelación para otras competiciones puede establecerse por los organizadores de la misma, pero no debe exceder los 100.00 dólares USA o su equivalente en moneda local. Una apelación presentada por el jefe de campo con respecto a un problema de competición, estará exenta de la tarifa.
- 11.4.2 **Pago** – Si la decisión del comité es estimar la apelación, la tarifa pagada se devolverá. Si la decisión del comité es denegar la apelación, la tarifa de apelación y la decisión se enviarán al Comité Nacional de Jueces Árbitros (CNJA); (RROI o NROI) con respecto a las competiciones nivel I y II, y a la International Range Officers Association (IROA), con respecto a competiciones nivel III y superiores.



11.5 Reglas de procedimiento

- 11.5.1 **Deberes y procedimiento del comité** – El comité estudiará la presentación escrita y retendrá, en nombre de los organizadores, el dinero pagado por el apelante hasta que se haya tomado una decisión.
- 11.5.2 **Presentaciones** – El comité puede requerir que el apelante proporcione personalmente más detalles sobre la protesta y puede interrogarlo sobre cualquier punto relevante para la apelación.
- 11.5.3 **Audiencia** – Se puede pedir al apelante que se retire mientras el comité escucha pruebas adicionales.
- 11.5.4 **Testigos** – El comité puede escuchar a los árbitros, así como a cualquier otro testigo involucrado en la apelación. El comité examinará todas las pruebas presentadas.
- 11.5.5 **Preguntas** – El comité puede interrogar a árbitros y testigos sobre cualquier punto relevante para la apelación.
- 11.5.6 **Opiniones** – Los miembros del comité se abstendrán de expresar cualquier opinión o veredicto mientras una apelación esté en curso.
- 11.5.7 **Inspección de la zona** – El comité puede inspeccionar cualquier campo o zona relacionada con la apelación y requerir que cualquier persona o árbitro que considere útil al proceso, para que los acompañe.
- 11.5.8 **Influencia Indevida** – Cualquier persona que intente influir en los miembros del comité de cualquier otra manera que no sea la evidencia, puede estar sujeta a medidas disciplinarias a discreción del comité de arbitraje.
- 11.5.9 **Deliberación** – Cuando el comité esté convencido de que está en posesión de toda la información y pruebas relevantes para la apelación, deliberará en privado y tomará su decisión por mayoría de votos.

11.6 Veredicto y acciones posteriores

- 11.6.1 **Decisión del comité** – Cuando el comité llega a una decisión, convocará al apelante, al árbitro y al jefe de campo para presentar su juicio.
- 11.6.2 **Aplicación de la decisión** – Será responsabilidad del jefe de campo implementar la decisión del comité. El jefe de campo publicará la decisión en un lugar disponible para todos los competidores. La decisión no es retroactiva y no afectará cualquier incidente anterior a la decisión.
- 11.6.3 **La decisión es definitiva** – La decisión del comité es definitiva y no puede ser apelada a menos que, en opinión del jefe de campo, se reciban nuevas pruebas que justifiquen una reconsideración, después de la decisión, pero antes de que los resultados hayan sido declarados definitivos por el director de la competición.
- 11.6.4 **Acta** – Las decisiones del comité de arbitraje se registrarán y servirán de precedente para cualquier incidente similar y posterior durante esa competición.



11.7 Apelaciones de terceros

- 11.7.1 Las apelaciones también pueden ser presentadas por otras personas sobre la base de una “apelación de terceros”. En tales casos, todas las disposiciones de este capítulo permanecerán en vigor.

11.8 Interpretación de las reglas

- 11.8.1 La interpretación de estas reglas y regulaciones es responsabilidad del consejo ejecutivo de IPSC.
- 11.8.2 Las personas que deseen aclaración de cualquier regla, deben enviar sus preguntas por escrito, ya sea por fax, carta o correo electrónico a la sede de IPSC.
- 11.8.3 Todas las interpretaciones de las reglas publicadas en el sitio web de IPSC se considerarán precedentes y se aplicaran a todas las competencias aprobadas por IPSC, que comiencen a partir de los 7 días posteriores a la fecha de publicación. Todas estas interpretaciones están sujetas a ratificación o modificación en la próxima asamblea de IPSC.



CAPÍTULO 12

Asuntos varios

12.1 Apéndices

Todos los apéndices incluidos en este documento, son parte integral de estas reglas.

12.2 Idioma

El inglés es el idioma oficial de las reglas IPSC. Si hubiera discrepancias entre la versión en inglés de estas reglas y las versiones presentadas en otros idiomas, prevalecerá la versión en inglés.

12.3 Responsabilidades

Los competidores y todas las demás personas que asistan a una competición de IPSC son total, exclusiva y personalmente responsables de garantizar que todo el equipamiento que traigan a la competición cumpla plenamente con todas las leyes aplicables a la zona geográfica o política donde se esté desarrollando la competición. Ni la IPSC ni ninguno de sus oficiales, ni ninguna organización afiliada a IPSC, ni ningún oficial de cualquier organización afiliada a IPSC, acepta responsabilidad alguna al respecto, ni con respecto a cualquier pérdida, daño, accidente, lesión o muerte sufrida por cualquier persona o entidad, como resultado del uso, legal o ilegal, de dicho equipo.

12.4 Género

Las referencias hechas aquí con relación al género masculino (el, suyo, de él), se entiende que incluyen el género femenino (ella, suya, de ella).

12.5 Glosario

A lo largo de todas estas reglas, se aplican las siguientes definiciones:

- Apuntar/Apuntando: Alinear el cañón de un arma a los blancos
- Bala: Un solo proyectil en un cartucho de escopeta destinado a impactar un blanco.
- Bandera de seguridad: Un dispositivo de color brillante, cuya parte no se asemeja a un cartucho ni a ninguna de sus partes. La bandera debe ser imposible de insertar en un arma con la recámara cargada y, mientras esté instalada, debe impedir que se inserte un cartucho en la recámara. La bandera debe tener una pestaña o cinta integrada que sobresalga claramente del arma de fuego..
- Barrido: Apuntar con la boca de un arma a cualquier parte del cuerpo del competidor durante un recorrido de tiro cuando se sostiene o se toca mientras no esté enfundada, o cuando se sostiene un arma larga mientras la bandera de seguridad no está insertada en la recámara (ver regla 10.5.5).
- Berma: Una estructura elevada de arena, tierra u otro material utilizado para contener balas y/o para separar campos de tiro y/o recorridos de tiro unos de otros.
- Blanco: Término que puede incluir tanto blancos puntuables y blancos no puntuables a no ser que una regla (por ejemplo: 4.1.3) los diferencie entre ellos.



Blanco frangible:	Un blanco, tal como una paloma de arcilla o teja capaz de romperse fácilmente en dos o más pedazos piezas cuando se impacta
Carga:	La inserción de la munición en un arma de fuego
Carga fallida:	Un cartucho defectuoso que provoca que uno o más proyectiles y/o el taco no salgan del cañón, o salgan del cañón a una velocidad extremadamente baja.
Cargada:	Un arma con munición real o ficticia en la recámara o cilindro, o con munición real o ficticia en un cargador insertado.
Cartucho:	Un casquillo que contiene propulsor y munición perdigones, postas o bala.
Compensador:	Un dispositivo fijado al final de la boca del cañón para contrarrestar la elevación del arma (usualmente mediante el desvío de los gases).
Conjunto de blancos:	Grupo de blancos aprobados que solo pueden ser vistos desde una única posición o vista.
Debe/deberá:	Obligatorio.
Debería:	Opcional pero, altamente recomendable.
Decorado:	Elementos que no son blancos o líneas de falta, utilizados para la creación, operación o decoración de un recorrido de tiro
Descarga:	Acción de disparar un arma. Ver disparo.
Descargar:	Retirar la munición de un arma de fuego.
Detonación:	Ignición del fulminante, de manera que no sea por la acción del percutor, cuando la bala no pasa a través del cañón del arma (por ejemplo, cuando el mecanismo se abre manualmente, cuando un cartucho cae).
Director regional:	La persona, reconocida por IPSC, que representa una región
Disparo (1):	Los perdigones que se encuentran o se usan en los cartuchos o casquillos de escopeta.
Disparo (2):	El acto de disparar un arma.
Disparo (3):	Haber disparado, el pasado del verbo disparar.
Disparo en seco:	La activación del gatillo y/o acción de un arma con ausencia total de munición.
Encarar:	Efectuar un disparo a un blanco. Efectuar un disparo pero fallar en el blanco, no es “fallar a encarar”. Una interrupción de un arma o de un cartucho o de un proyectil que impida efectuar un disparo, es considerado un “fallo al encarar”.
Falso inicio:	Comenzar un recorrido de tiro antes de la señal de inicio (ver regla 8.3.4).
FOA/OFM	Fabricante original del arma



Fondo del campo:	La zona general de un recorrido, donde el cañón del arma puede apuntar con seguridad durante un recorrido de tiro y/o donde los proyectiles impactan o pueden impactar.
Funda:	Dispositivo de retención de la pistola sujeto al cinturón del competidor
Grain:	Unidad de medida que comúnmente se utiliza con relación al peso de una bala (1 grain = 0.0648 gramos).
Intento de recorrido:	El periodo desde la emisión de la señal de inicio hasta que el competidor indica que ha terminado de disparar, en respuesta a la regla 8. 3. 6.
Lente:	Pieza de vidrio, plástico u otro material transparente, esmerilado o moldeado, con superficies opuestas, una o ambas de las cuales pueden ser curvas o planas, utilizada en un dispositivo óptico transmisor que puede refractar rayos de luz.
Localización:	Lugar geográfico dentro de un recorrido de tiro
Mercado de repuestos:	Artículos no fabricados por el fabricante original del arma, y/o que lleven marcas de identificación de otro fabricante
Munición ficticia:	Incluye cartuchos de prácticas o de entrenamiento, cartuchos alivia muelles y vainas vacías
No aplicable:	La regla o requisito no se aplica a la disciplina en particular o a la división
No puntuables:	Blancos que incurren en penalización cuando se les impacta.
Perdigones o postas:	Tipos de cartuchos de munición utilizados en una escopeta que contienen múltiples perdigones (véase el apéndice E2).
Personal competición:	Personas que desempeñan un deber o función oficial en la competición, pero que no están necesariamente calificados como oficiales de la competición ni actúan como tales.
Pistón:	La parte de un cartucho que causa una detonación o un disparo.
Posición de inicio:	Localización, posición de tiro y postura prescrita por el recorrido de tiro anterior a la emisión de la señal de inicio (ver regla 8.3.4).
Posición de tiro:	La presentación física del cuerpo de una persona (por ejemplo, parado, sentado, arrodillado, acostado).
Postura:	La presentación física de los miembros de una persona (por ejemplo, manos a los lados, brazos cruzados, etc.).
Principio del campo:	La zona general de un recorrido, galería o campo de tiro por detrás del ángulo máximo predeterminado de seguridad (ver regla 2.1.2), donde el cañón del arma no debe apuntar durante un recorrido de tiro (excepción: ver regla 10.5.2 y regla 10.5.6).
Prototipo:	Un arma con una configuración la cual no se encuentra en producción masiva y/o no se encuentra disponible al público en general.
Puede:	Enteramente opcional



Recarga:	Reposición o inserción de munición adicional en un arma de fuego.
Región:	Un país u otra zona geográfica, reconocida por IPSC.
Repetición:	La repetición posterior de un competidor en un recorrido de tiro, autorizado de antemano por un árbitro o un comité de arbitraje. Volver a disparar un recorrido.
Salida/inicio en falso:	Comenzar un intento de recorrido antes de la señal de salida (véase la regla 8.3.4).
Situación:	Un lugar geográfico dentro de un recorrido de tiro.
Taco:	Incorporado dentro de un cartucho o casquillo de escopeta para crear un sello de gas y que también puede mantener unido el perdigón (no necesariamente destinado a alcanzar un objetivo).
Tacos convencionales	Tacos de fibra o plástico diseñados para abrirse y separarse de los perdigones inmediatamente al salir del cañón. Los tacos convencionales tienen ranuras en la parte frontal y los pétalos resultantes se abren desde la parte frontal. No protegen los perdigones en vuelo después de salir del cañón.
Tacos especiales	Diseñados para encapsular o rodear los perdigones, permanecen en su lugar durante la primera parte del vuelo para mantenerlos unidos tras salir del cañón. Estos tacos no suelen tener ranuras en la parte frontal.
Tiro:	Acción de disparar un arma
Tomar miras:	Apuntar un arma hacia un blanco sin, dispararle realmente.
Vaina:	El cuerpo principal de un cartucho, el cual contiene todos sus componentes.
Vista:	Punto ventajoso disponible en cierta localización (por ejemplo, una de las aberturas, el lado de una barricada, etc.)

12.6 Medidas

A lo largo de estas reglas, donde se expresen las medidas, las que están entre paréntesis se proporcionan solo como una guía.



APÉNDICE A1

Niveles de las competencias de IPSC

Clave: R = Recomendado, M = Mandatario

	Nivel I	Nivel II	Nivel III	Nivel IV	Nivel I
01 - Debe seguir la última edición de las reglas IPSC	M	M	M	M	M
02 - Los competidores serán miembros individuales de sus regiones IPSC de residencia (sección 6.5)	R	M	M	M	M
03 - Director de la competición	M	M	M	M	M
04 – Jefe de campo (real o designado)	M	M	M	M	M
05 – Jefe de campo aprobado por el director regional	R	R	M	R	R
06 – Jefe de campo aprobado por el consejo ejecutivo IPSC				M	M
07 - Un jefe de árbitros por zona	R	R	R	M	M
08 – Un árbitro NROI por recorrido	R	R	M	M	M
09 - Un árbitro IROA por recorrido			R	M	M
10 - Un árbitro IROA de estadísticas			R	M	M
11 - Un restaurador de blancos, parchado cada 6 disparos	R	R	R	R	R
12 - Recorridos aprobados por el director regional	R	R	M		
13 - Recorridos aprobados por el comité de IPSC			M	M	M
14 - Aprobación IPSC (ver punto 24 abajo)			M	M	M
15 - Cronógrafo		R	R	M	M
16 - Registro en IPSC tres meses antes			M		
17 - Aprobación por asamblea IPSC en un ciclo de 4 años				M	M
18 - Inclusión en el calendario de competencias de IPSC			M	M	M
19 - Publicar los resultados de la competición en la IROA			M	M	M
20 - Número mínimo de disparos recomendado					
Pistola	40	80	150	300	450
Rifle (ver regla 1.2.1)	40	80	150	200	250
Escopeta	40	80	150	200	250
21 - Número de recorridos					
Pistola	-	-	-	24	30
Número mínimo de recorridos recomendado					
Pistola	3	6	12	-	-
Rifle	3	6	12	24	30
Escopeta	3	6	12	24	30
22 - Número mínimo de competidores recomendado					
Pistola	10	50	120	200	300
Rifle	10	50	120	200	300
Escopeta	10	50	120	200	300
23 - Puntuación de la competición (puntos)	1	2	3	4	5
24 - No se requiere la aprobación internacional de competencias de nivel I y II. Sin embargo, cada director regional tiene derecho a establecer sus propios criterios y procedimientos para aprobar dichas competencias celebradas dentro de su propia región.					



APÉNDICE A2

Reconocimiento de IPSC

Antes del comienzo de una competición, los organizadores deben especificar qué División(es) serán reconocidas.

A menos que se especifique lo contrario, las competiciones aprobadas por IPSC reconocerán las divisiones y categorías según el número de competidores inscritos que realmente compiten en ella, incluidos los competidores descalificados durante la misma (por ejemplo: si una división en una competición nivel III tiene 10 competidores, pero uno o más son descalificados durante la misma, la división continuara siendo reconocida), en base a los siguientes criterios:

1. Divisiones

Nivel I y II	Un mínimo de 5 competidores por división (recomendado)
Nivel III	Un mínimo de 10 competidores por división (mandatario)
Nivel IV y V	Un mínimo de 20 competidores por división (mandatario)

2. Categorías

La posición en la división debe alcanzarse antes de que se reconozcan las categorías.

Para todos los niveles. Un mínimo de 5 competidores por categoría en cada división (ver lista de categorías aprobadas más abajo).

3. Categorías individuales

Las categorías aprobadas para el reconocimiento individual por división son las siguientes:

- | | |
|----------------------|--|
| (a) Dama. | Competidoras del género femenino |
| (b) Gran Júnior | Competidores menores de 14 años hasta el 31 de diciembre del año en que cumplan 14 años. Un Gran Júnior tiene la opción de disparar en la categoría Súper Júnior, pero no en ambas. Si no hay suficientes competidores para que se reconozca la categoría Gran Júnior, todos los competidores inscritos en esta categoría serán transferidos automáticamente a la categoría Súper Júnior. |
| (c) Dama Gran Júnior | Competidoras del género femenino menores de 14 años hasta el 31 de diciembre del año en que cumplan 14 años. Una Dama Gran Júnior tiene la opción de disparar en la categoría Dama Súper Júnior, pero no en ambas. Si no hay suficientes competidoras para que la categoría Dama Gran Júnior sea reconocida, todas las competidoras inscritas en esta categoría serán transferidas automáticamente a la categoría Dama Súper Júnior. |
| (d) Súper Júnior | Competidores menores de 18 años hasta el 31 de diciembre del año en que cumplan 18 años. Un Súper Júnior tiene la opción de disparar en la categoría Junior, pero no en ambas. Si no hay suficientes competidores para que la categoría Súper Junior sea reconocida, todos los competidores registrados en esta categoría serán transferidos automáticamente a la categoría Júnior. |



- (e) Dama Súper Junior Competidoras del género femenino menores de 18 años hasta el 31 de diciembre del año en que cumplan 18 años. Una Dama Súper Júnior tiene la opción de disparar en la categoría Dama Júnior, pero no en ambas. Si no hay suficientes competidoras para que la categoría Dama Súper Júnior sea reconocida, todas las competidoras registradas en esta categoría serán transferidas automáticamente a la categoría Dama Júnior.
- (f) Júnior Competidores que sean menores de 21 años hasta el 31 de diciembre del año en que cumplan 21 años de edad.
- (g) Dama Júnior Competidoras del género femenino que sean menores de 21 años hasta el 31 de diciembre del año en que cumplan 21 años.
- (h) Senior Competidores que tienen más de 50 años de edad al primer día de la competición.
- (i) Dama Senior Competidoras del género femenino que tengan más de 50 años el primer día de la competición. Una Dama Senior tiene la opción de elegir disparar en la categoría Dama (a), pero no en ambas. Si no hay suficientes competidoras para que se reconozca la categoría Dama Senior, todas las competidoras registradas en esta categoría serán transferidas automáticamente a la categoría Dama.
- (j) Súper Senior Competidores que tienen más de 60 años de edad al primer día de la competición. Un Súper Senior tiene la opción de elegir disparar en categoría senior, pero no en ambas. Si hay un número insuficiente de competidores súper senior para ser reconocidos, todos los competidores registrados en esta categoría serán transferidos automáticamente a la categoría Senior.
- (k) Gran Senior Competidores que tengan más de 70 años el primer día de la competición. Un Gran Senior tiene la opción de elegir disparar en la categoría Súper Senior, pero no en ambas. Si no hay suficientes competidores para la categoría gran senior para ser reconocidos, todos los competidores registrados en esta categoría serán transferidos automáticamente a la categoría Súper Senior.



4.

Categorías de equipos

Las competencias IPSC nivel IV y V deben reconocer cualquiera de las siguientes categorías de equipo para los premios de equipo cuando un mínimo de 3 equipos estén registrados en la categoría.

Las competencias IPSC de niveles I, II y III pueden reconocer lo siguiente como premios por equipo:

- (a) Equipos regionales por división.
- (b) Equipos regionales por división para la categoría femenina.
- (c) Equipos regionales por división para la categoría Gran Júnior.
- (d) Equipos regionales por división para la categoría Dama Gran Júnior.
- (e) Equipos regionales por división para la categoría Súper Junior.
- (f) Equipos regionales por división para la categoría Dama Súper Junior.
- (g) Equipos regionales por división para la categoría Júnior.
- (h) Equipos regionales por división para la categoría Dama Júnior.
- (i) Equipos regionales por división para la categoría Senior.
- (j) Equipos regionales por división para la categoría Dama Senior.
- (k) Equipos regionales por división para la categoría Súper Senior.
- (l) Equipos regionales por división para la categoría Gran Senior.
- (m) Equipos por familia.

Los equipos familiares están compuestos por dos integrantes: una será Gran Júnior, Dama Gran Júnior, Súper Júnior, Dama Súper Júnior, Júnior o Dama Júnior, y la otra, padre/madre o abuelo/a de la Gran Júnior, Dama Gran Junior, Súper Júnior, Dama Súper Júnior, Júnior o Dama Júnior. Sin perjuicio de las reglas 6.4.2 y 6.4.2.1, una de las integrantes del equipo podrá ser miembro de un equipo regional y ambas podrán competir en divisiones diferentes. Una mujer inscrita individualmente como "Dama" podrá participar como Dama Gran Júnior, Dama Súper Júnior o Dama Júnior, siempre que cumpla con el límite de edad correspondiente. Los resultados de los equipos familiares se calcularán sumando los porcentajes de los dos integrantes. Puede haber más de un equipo familiar por región.



APÉNDICE A3

Tabla de ejercicios de eliminación o de desempate

Top 16	Cuartos de Final	Semi-Final	Finales	Premios
(Eliminación simple)			(Mejor de 3)	

1	Ganador	Ganador A	Ganador	CAMPEON & 2ª Plaza						
15										
9					Ganador					
7										
5	Ganador	Ganador B								
13										
11	Ganador									
3										
4	Ganador	Ganador C	Ganador							
12										
14	Ganador									
6										
8	Ganador	Ganador D								
10										
16	Ganador									
2										

Perdedor A/B	3ª Plaza
Perdedor C/D	



APÉNDICE A4

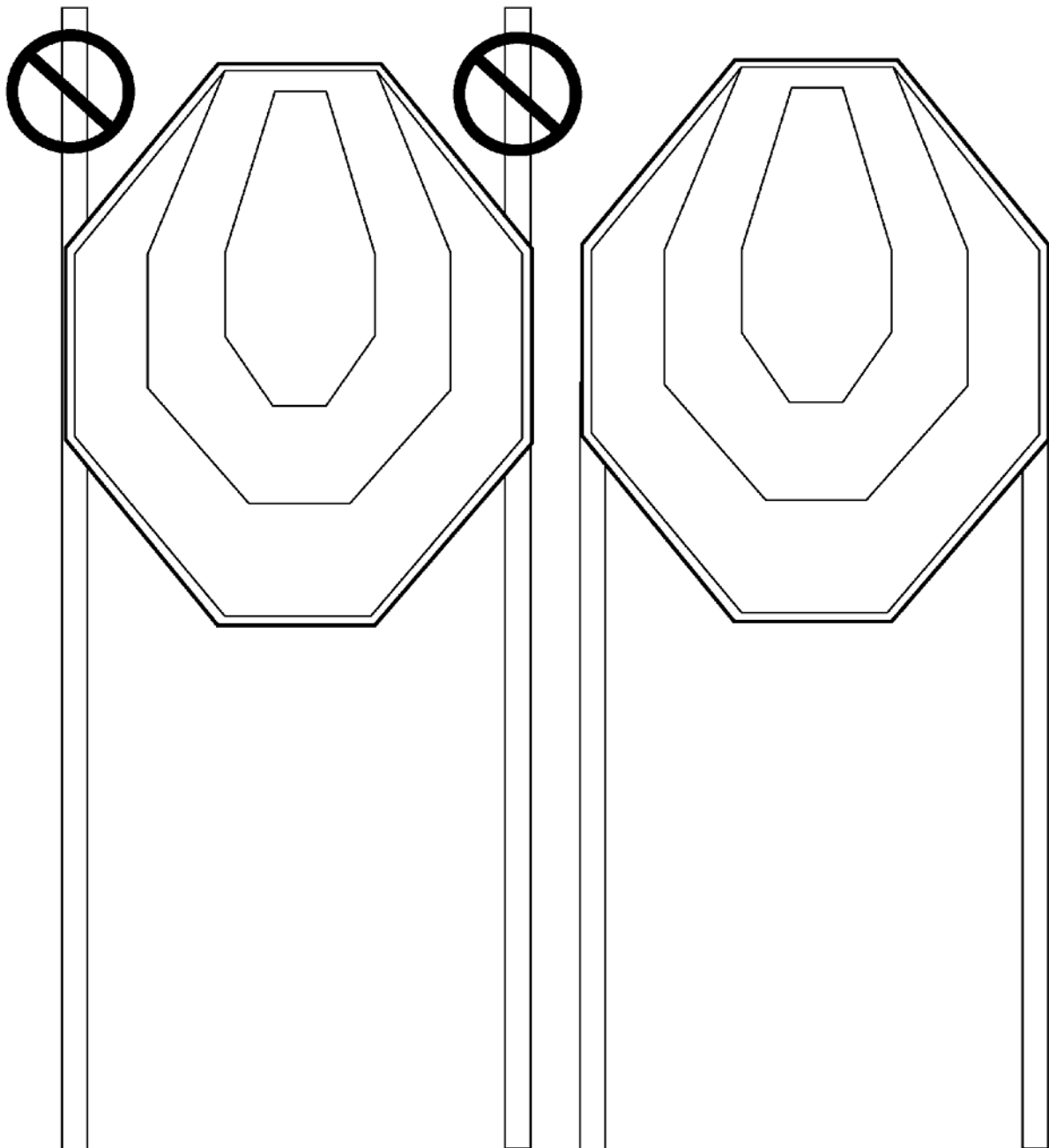
Relación de recorridos aprobados

Recorridos	Cortos	Medios	Largos
12	6	4	2
13	7	4	2
13	6	5	2
14	7	5	2
14	8	4	2
14	6	6	2
15	8	5	2
15	7	6	2
16	8	6	2
16	9	5	2
17	9	6	2
18	9	6	3
19	10	6	3
19	9	7	3
20	10	7	3
20	11	6	3
20	9	8	3
21	11	7	3
21	10	8	3
22	11	8	3
22	12	7	3
23	12	8	3
24	12	8	4
25	13	8	4
25	12	9	4
26	13	9	4
26	14	8	4
26	12	10	4
27	14	9	4
27	13	10	4
28	14	10	4
28	15	9	4
29	15	10	4
30	15	10	5



APÉNDICE B1

Presentación de los blancos

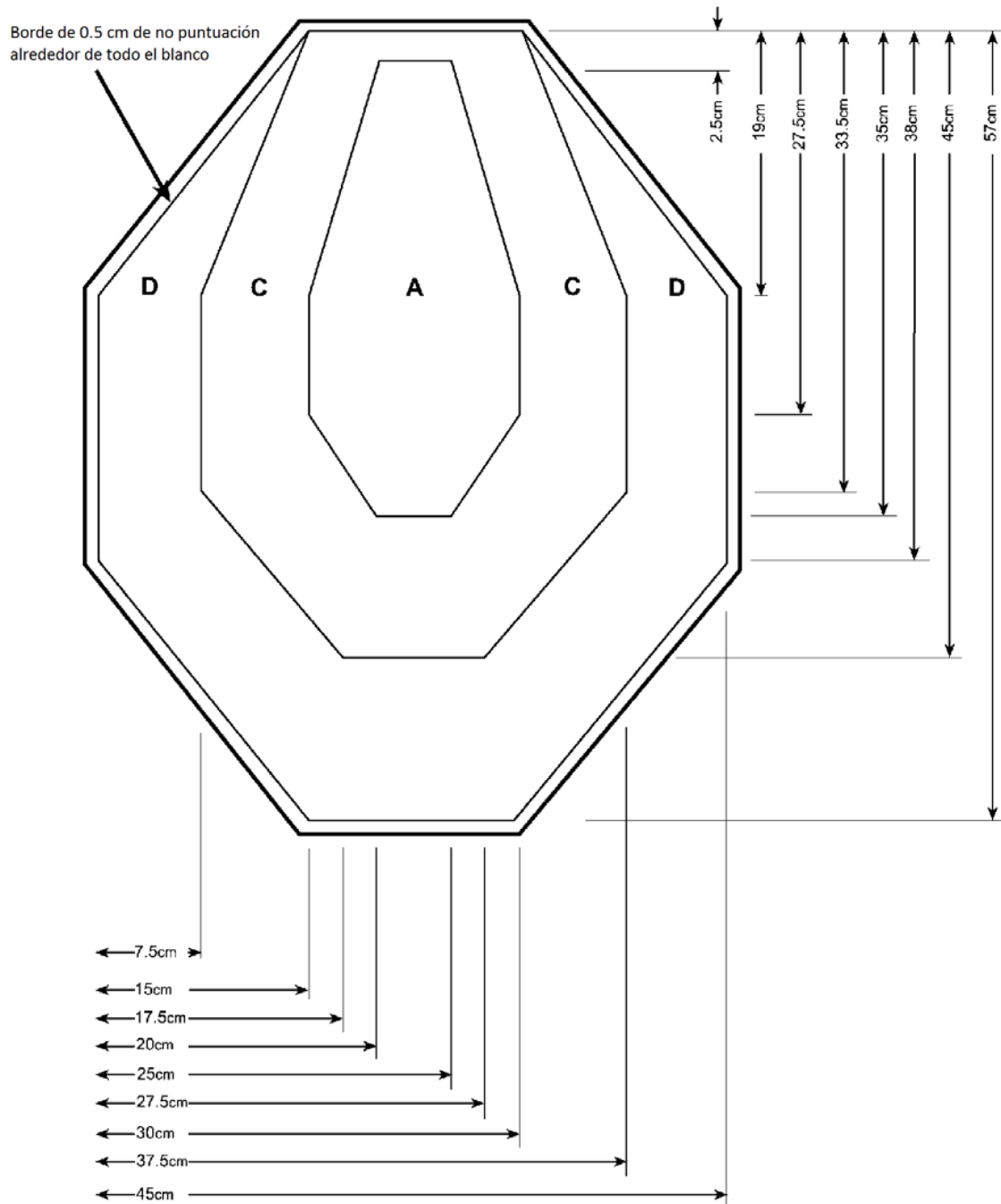


Cortar la parte superior de los soportes de los blancos, mejora la apariencia visual.



APÉNDICE B2

Blanco de papel IPSC

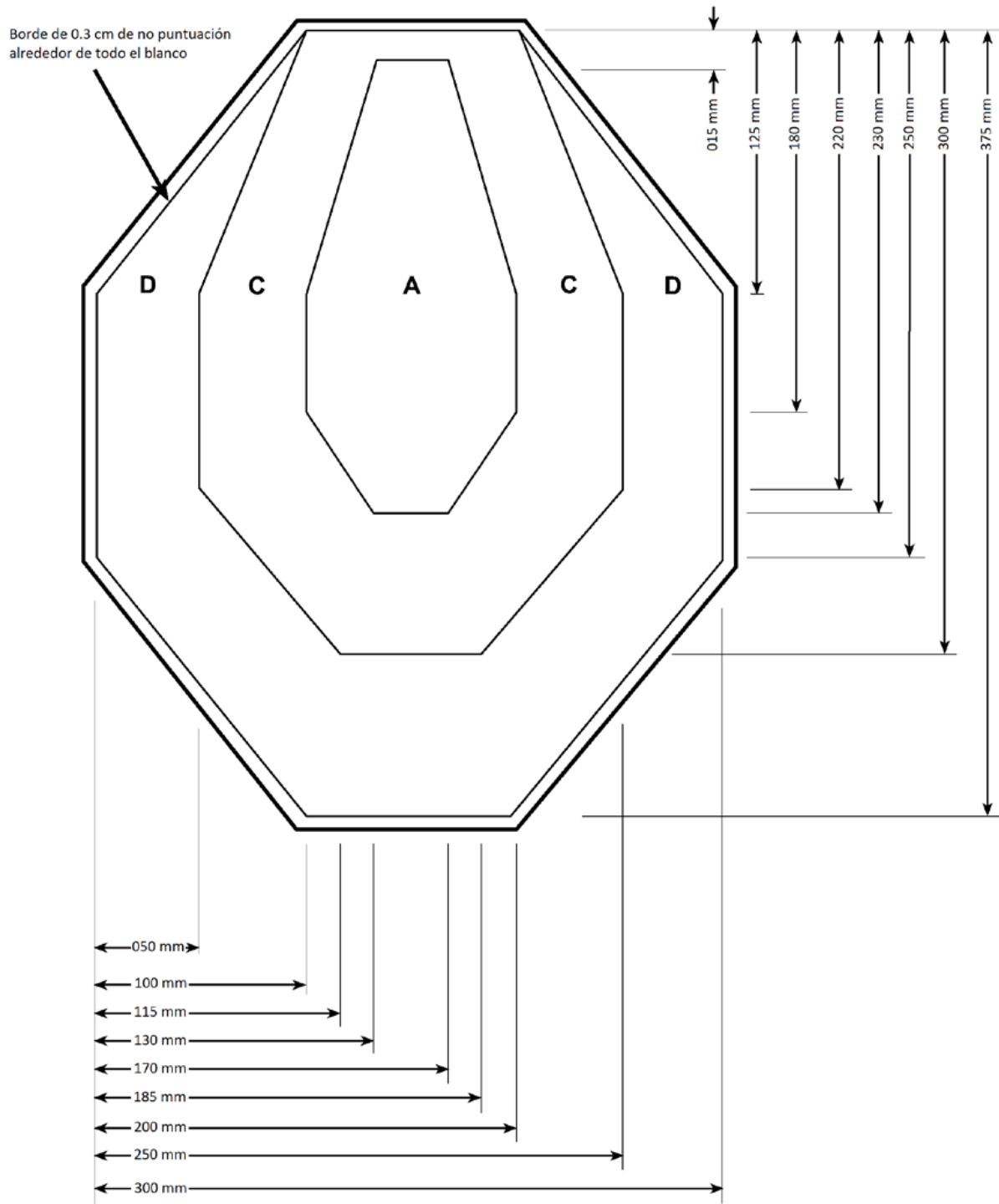


Puntuación	
Zona	Major
A	5
C	4
D	2



APÉNDICE B3

Blanco de papel mini IPSC



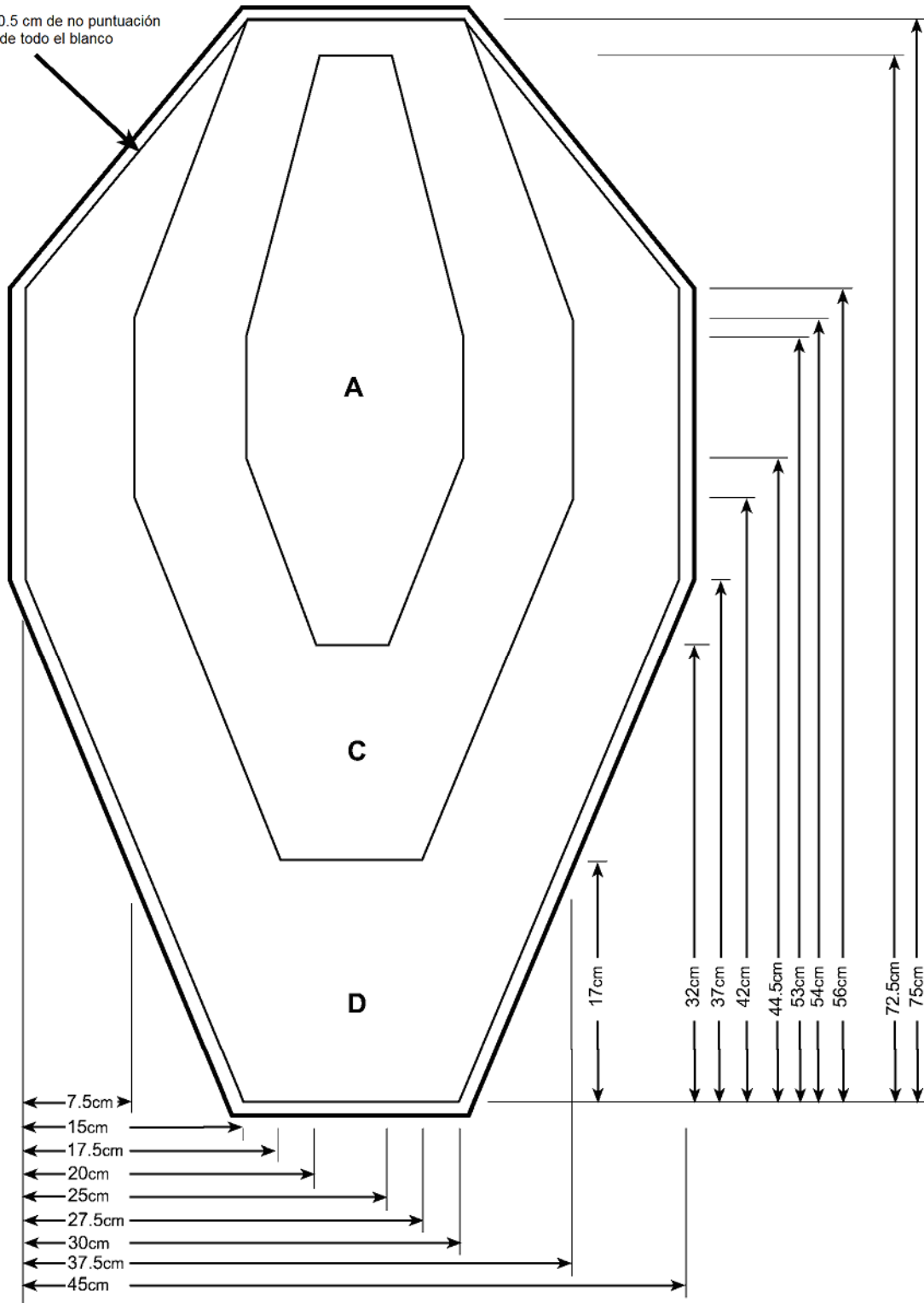
Puntuación	
Zona	Mayor
A	5
C	4
D	2



APÉNDICE B4

Blanco universal IPSC

Borde de 0.5 cm de no puntuación
alrededor de todo el blanco

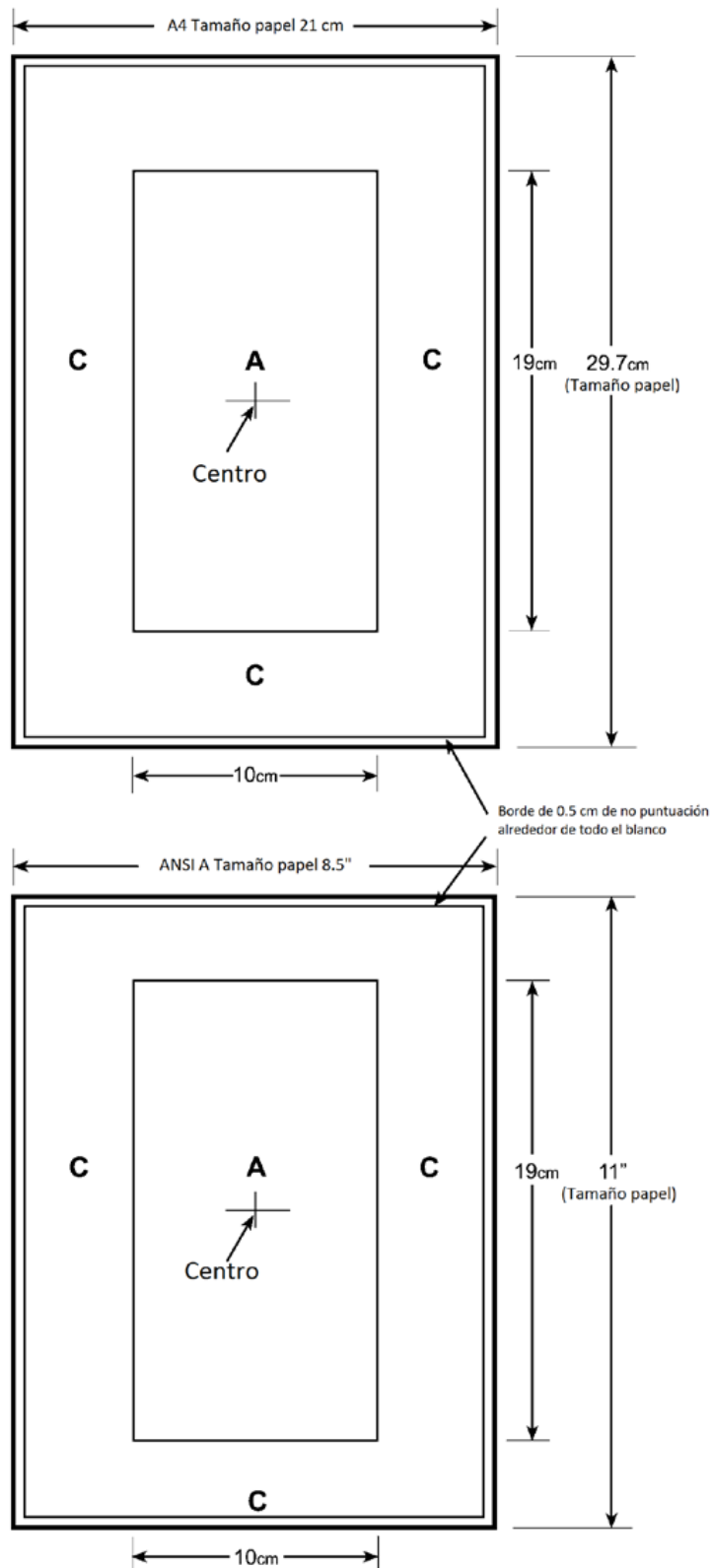


Puntuación	
Zona	Mayor
A	5
C	4
D	2



APÉNDICE B5

Blanco A4/A IPSC



Puntuación:

Zona A: 5 puntos

Zona C: 4 puntos

Nota:

El centro de la zona A está posicionado exactamente en el centro del papel que está siendo usado



APÉNDICE B6

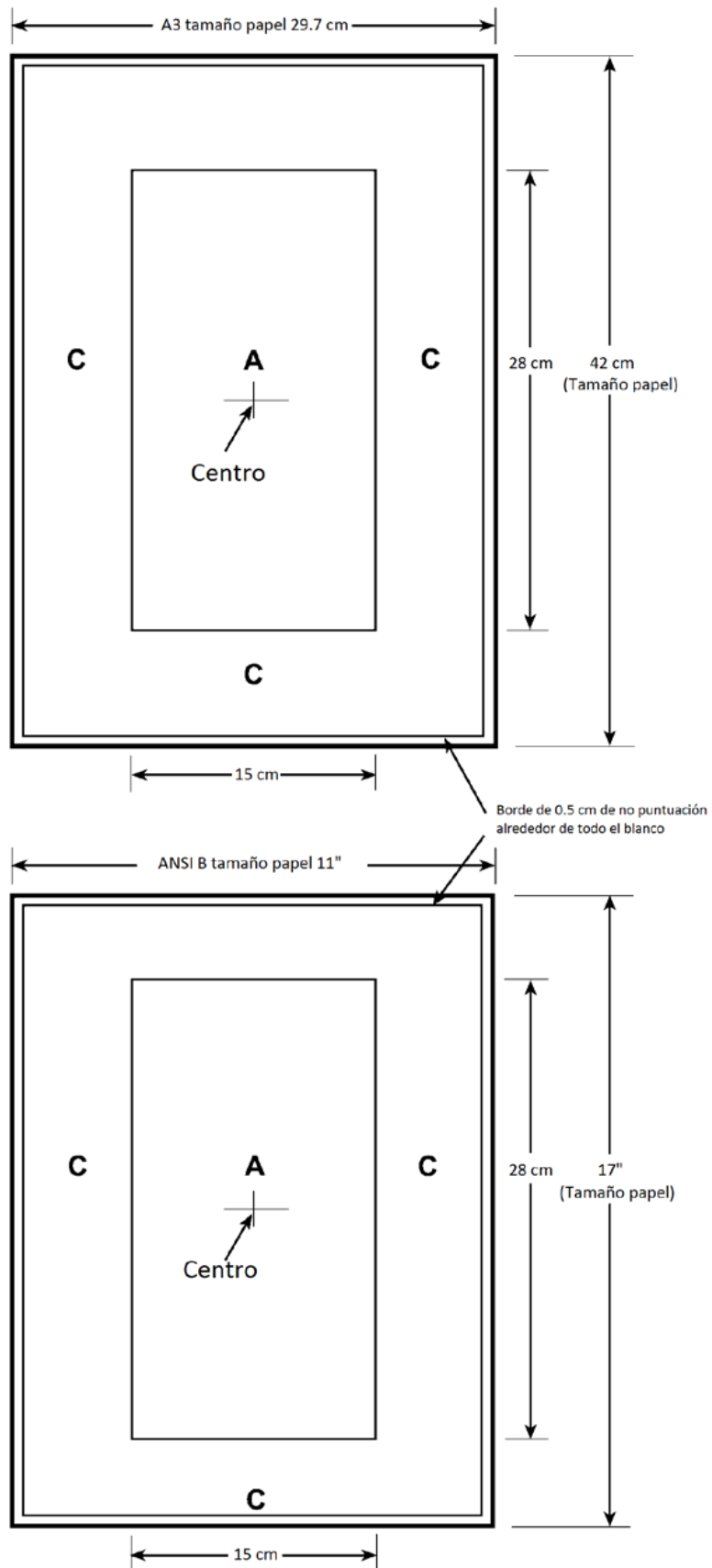
Blanco A3/B IPSC

Puntuación:

Zona A: 5 puntos
Zona C: 4 puntos

Nota:

El centro de la zona A está posicionado exactamente en el centro del papel que está siendo usado





APÉNDICE C1

Calibración y prueba de blancos IPSC

1. El jefe de campo debe designar un suministro específico de munición y una o más armas para ser utilizadas como herramientas de calibración oficiales de calibración, por oficiales autorizados por él, para actuar como oficiales de calibración.
2. Los datos del fabricante, para la munición de prueba, se asumirán como exactos y no estarán sujetos a ninguna protesta.
3. Una vez que el jefe de campo haya probado y aprobado el suministro de municiones y las armas designadas, no estarán sujetas a impugnación por parte de los competidores.
4. El jefe de campo debe hacer los arreglos necesarios, antes del comienzo de la competición, para estar seguro de que todos los blancos metálicos caerán y los blancos frangibles se romperán cuando se impacten correctamente y determinará cuál de estos blancos considera necesario probar. La prueba es probable que sea necesaria solo en blancos a larga distancia o para los blancos que están próximos a los blancos no puntuables. En el primer caso para asegurarse de que caerán o se romperán cuando se impacten correctamente y en el segundo para confirmar que es posible disparar con éxito a los blancos puntuables sin incurrir en una penalización a causa de la dispersión del disparo (cartuchos de perdigones y de postas).
5. El jefe de campo debe hacer los arreglos necesarios antes del comienzo de la competición, para estar seguro de que cualquier blanco de papel o blanco frangible que estén cerca de cualquier blanco no puntuable se les puede disparar con éxito cuando sea requerido, sin incurrir en una penalización a causa de la dispersión del disparo y determinará cuál de estos blancos considera necesario probar.
6. Los blancos metálicos, sin obstrucciones, deben ajustarse para caer cuando se les impacta adecuadamente dentro de la zona de calibración con el arma designada y usando la munición de calibración. Las zonas de calibración para los blancos metálicos se indican en los diagramas de las siguientes páginas. La zona de calibración o prueba para otros blancos metálicos, sin obstrucciones, es el centro del blanco. Los árbitros de calibración, consultando al jefe de campo, si lo consideran necesario, determinarán si cada disparo de prueba da como resultado un impacto adecuado y está sujeto a los siguientes puntos:
 - (a) Puede ser que no toda la dispersión del disparo impacte el blanco pero el centro de la dispersión debería impactar aproximadamente el centro de las zonas descritas anteriormente.
 - (b) Si el blanco no cae cuando se le impacta correctamente, se debe volver a calibrar o volver a probar, si es necesario el blanco se moverá hasta que la prueba tenga éxito.
 - (c) Todas las pruebas, incluidas las previstas en el punto 8 (c) a continuación, se realizarán desde el punto más cercano y más fácil (directamente hacia los blancos) donde un competidor podría disparar al blanco.
7. Antes del comienzo de la competición, para cualquier blanco que esté próximo a un blanco no puntuable, se debe efectuar un disparo de prueba para determinar que al blanco se le puede disparar con éxito para puntuar sin incurrir en penalización. Sí, en opinión del árbitro de calibración el intento fallido fue como resultado de mala puntería o insuficiente tolerancia para la dispersión del disparo, se deben efectuar 2 disparos adicionales, los cuales, deben tener éxito en el blanco, o el blanco no puntuable debe moverse hasta que se logre una prueba exitosa.



8. Sí durante el recorrido de tiro, un blanco metálico no cae cuando se impacta, el competidor tiene tres alternativas:
- (a) Le sigue disparando hasta que caiga. En este caso, no se requieren más acciones y el recorrido de tiro se puntúa “como se disparó”.
 - (b) El blanco se deja en pie pero el competidor no solicita que se pruebe el blanco. En este caso, no se requieren más acciones y el recorrido se puntúa “como se disparó”, y el blanco será puntuado como un fallo.
 - (c) El blanco se deja en pie y el competidor solicita la comprobación del blanco. Es este caso, el blanco y la zona que lo rodea no debe ser tocada ni interferida por ninguna persona. Si un árbitro infringe esta regla, el competidor debe repetir el recorrido. Si el competidor o cualquier otra persona infringen esta regla, el blanco se puntuará como un fallo y el resto del recorrido de tiro se puntuará “como se disparó”. A un competidor se le permite un máximo de 3 solicitudes de prueba durante una competición de hasta (e incluyendo) 15 recorridos y un máximo de 4 solicitudes de prueba durante una competición de más de 15 recorridos.
 - (d) Si el blanco cae por cualquier otro motivo (por ejemplo viento), antes de que se pueda calibrar, se debe solicitar la repetición del recorrido.
9. Cuando se solicita una comprobación según 8(c) anterior, el árbitro de pruebas inspeccionará visualmente el blanco en busca de obstrucciones que pueden haber impedido el funcionamiento correcto. Entonces, si no se encuentra ninguna obstrucción se aplica lo siguiente:
- (a) Si el primer disparo efectuado por el árbitro de pruebas impacta en la zona de calibración de un blanco metálico, o debajo, y el blanco cae, se considera que el blanco está correctamente calibrado, y será puntuado como un fallo.
 - (b) Si el primer disparo efectuado por el árbitro de pruebas impacta adecuadamente en la zona de calibración del blanco metálico (ver también (d) abajo) y el blanco no cae, se considera que el blanco ha fallado, y al competidor se le debe ordenar que repita el recorrido de tiro, una vez que el blanco ha sido recalibrado.
 - (c) Si el primer disparo efectuado por el árbitro de pruebas impacta adecuadamente por debajo de la zona de calibración del blanco metálico y el blanco no cae, se considera que la prueba de calibración ha fallado y se le debe ordenar al competidor que repita el recorrido.
 - (d) Para blancos muy próximos a blancos no puntuables y donde no es posible centrar la dispersión del tiro sin incurrir en penalización, el árbitro de pruebas determinará si el disparo de prueba resultó en un impacto adecuado. La decisión del árbitro de pruebas no se puede protestar.
 - (e) Si el primer disparo efectuado por el árbitro de pruebas no impacta el blanco, se efectuará otro disparo hasta que ocurra 9(a) 9(b) 9(c) o 9(d).

Especificaciones del arma de prueba:

Calibre: 12

Longitud máxima del cañón – 66cms.

Cañón con tubo original o reductor abierto.

Cualquier tipo de acción.



Especificaciones del cartucho de prueba:

Toda la munición utilizada en una competición deben cumplir con un PF (Factor de Potencia) de mínimo 480 y es responsabilidad del competidor escoger los cartuchos adecuados. Sin embargo, para fines de calibración y prueba se aplicarán las siguientes especificaciones del cartucho.

En ausencia de un suministro disponible de cartuchos que se ajusten a las especificaciones de la prueba, se deben utilizar cartuchos cargados a mano que cumplan con las especificaciones requeridas. En circunstancias excepcionales se pueden utilizar otros cartuchos originales que se acerquen más a las especificaciones requeridas, pero deben indicarse claramente en toda la documentación de la competición, de acuerdo con la regla 5.8.3.

Para recorridos de tiro con perdigones

Diámetro de los perdigones de 2.54mm (0.10" pulg.) a 2.28mm (0.09" pulg.)

Peso máximo total de perdigones: 28.3 gramos (1 onza),

La velocidad indicada por el fabricante será inferior a 1300 fp/s.

(Esto equivale a un factor de potencia máximo PF de 568)

Ver regla 5.8.3

Para recorridos de tiro con postas

Postas: OO o equivalente local

Máximo de 9 postas por cartucho

La velocidad declarada por el fabricante está entre 1350 – 1120 fp/s (se prefieren velocidades permitidas más bajas para las pruebas)

(Esto equivale a un factor de potencia PF de 584 – 484 con carga de 28 gramos)

Para recorrido de tiro con bala.

Peso máximo de la bala 28.3 gramos (1 onza)

El factor de potencia máximo debe ser menor de 590 con el cálculo hecho con los datos del fabricante. (Se prefiere un factor de potencia PF de alrededor de 520 o menos).

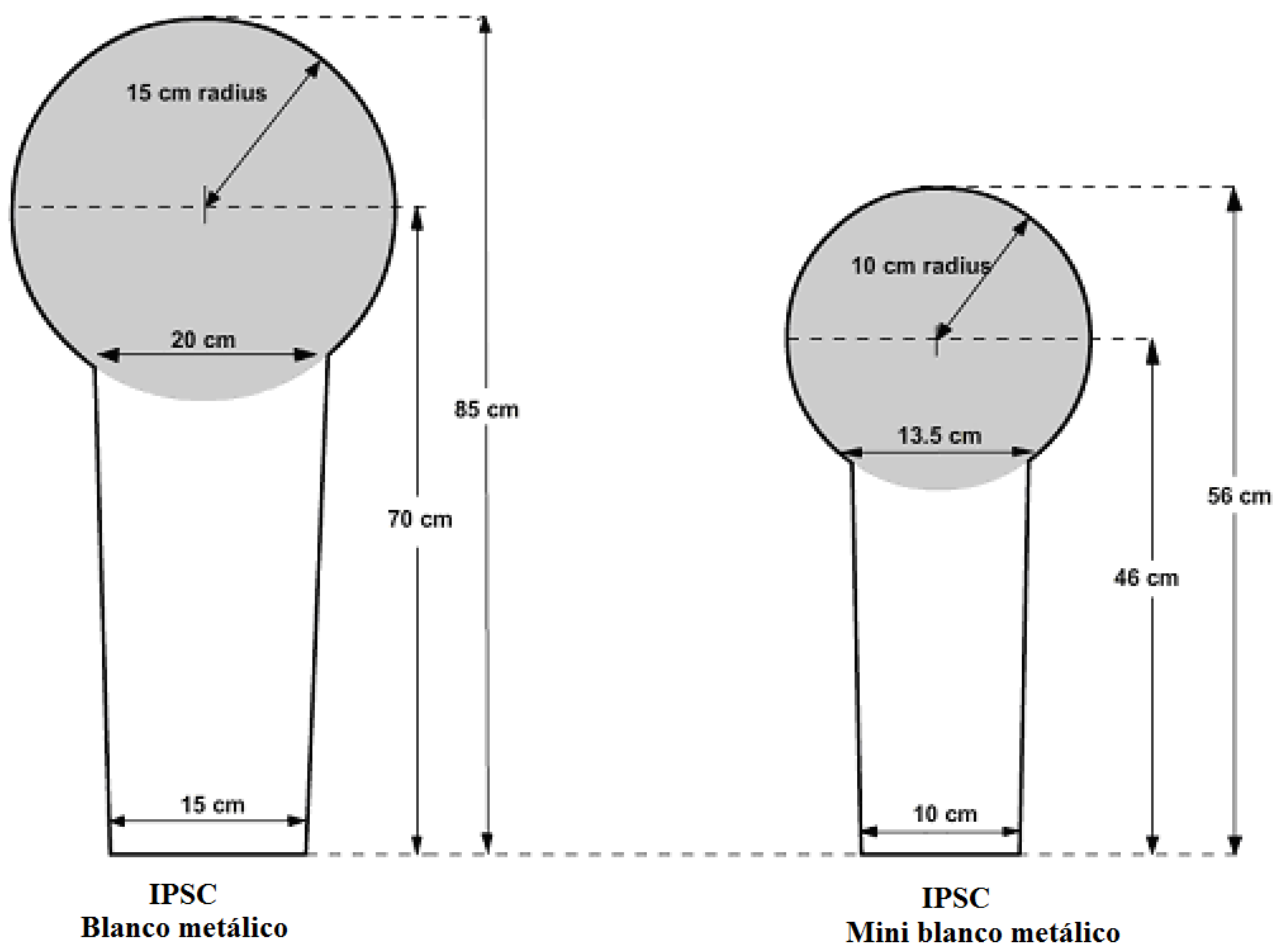


APÉNDICE C2

Blancos metálicos IPSC

PISTOLA		RIFLE/ESCOPEA
5 puntos	Puntuación Minor/Major	5 o 10 puntos (reglas 9.4.1.1 y 9.4.1.2)
Menos 10 puntos	Penalización Fallos/No puntuables	Menos 10 puntos

La zona de calibración de cada blanco metálico es la indicada por la zona sombreada.



Tolerancia +/- 0.5 cm

Quedan expresamente prohibidos los blancos metálicos y los blancos no puntuables que accidentalmente puedan girar de lado o de canto al ser impactados. Usarlos puede resultar en la retirada de la aprobación de IPSC (ver regla 4.3.1.1).

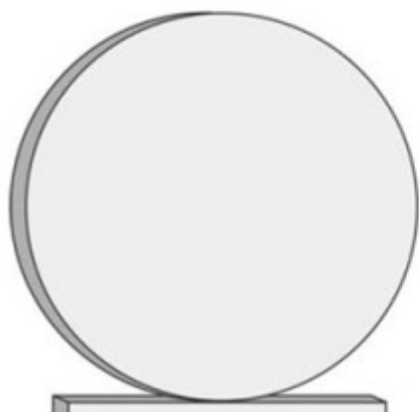


APÉNDICE C3

Placas metálicas IPSC

PISTOLA			RIFLE/ESCOPEA	
5 puntos		Puntuación Minor/Major	5 o 10 puntos (reglas 9.4.1.1 y 9.4.1.2)	
Menos 10 puntos		Penalización Fallos/No puntuables	Menos 10 puntos	
Redondas	Rectangulares	Dimensiones	Redondas	Rectangulares
20cm Ø	15X15cm	Mínimo	15cm Ø	15X15cm
30cm Ø	30X30cm	Máximo	30cm Ø	45X30cm

RIFLE		
Distancia al blanco	Prueba de disparo (regla 2.5.3)	
50 – 100m	15cm Ø	15X15cm
101 – 200m	20cm Ø	20X20cm
201 – 300m	30cm Ø	30X30cm
Las distancias y los tamaños deben indicarse claramente		



Nota importante de construcción

Quedan expresamente prohibidas las placas metálicas que accidentalmente puedan girar de lado o de canto al ser impactadas. Usarlas puede resultar en la retirada de la aprobación IPSC (ver regla 4.3.1.1).

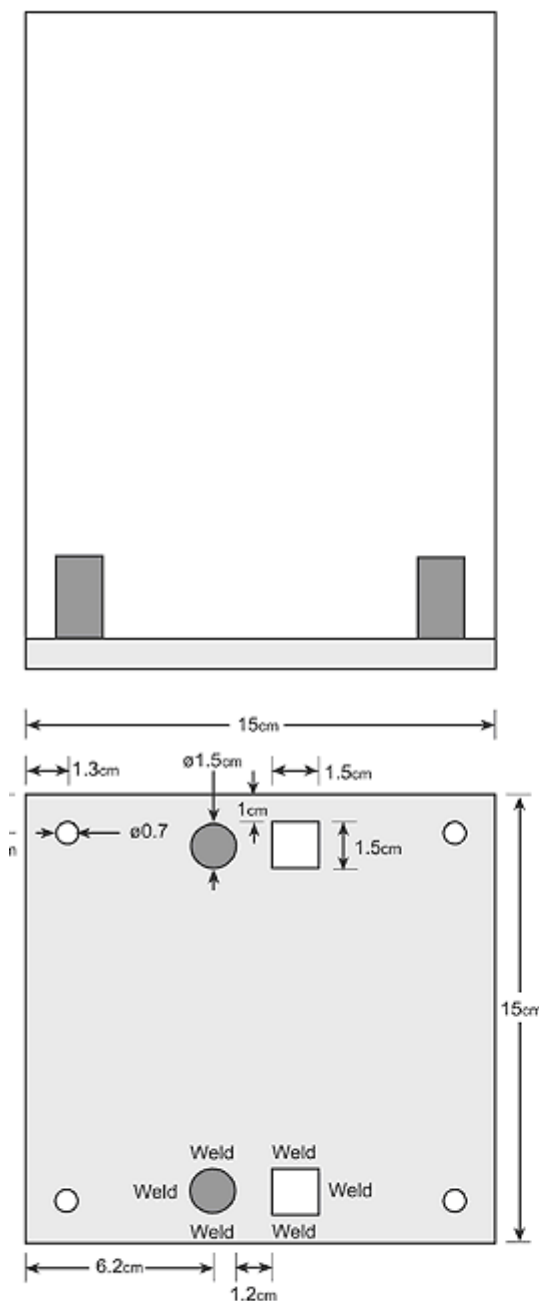
Para las competiciones de pistola, las placas deben montarse sobre una cubierta dura o sobre estacas de metal de al menos 1 m de altura.



APÉNDICE C3-B

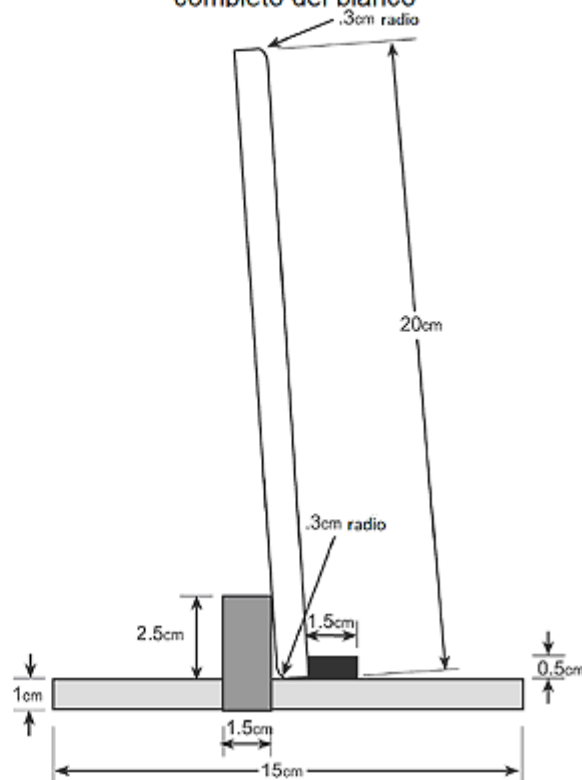
Placas metálicas separables IPSC

Alzado frontal
completo del blanco



Base del blanco
(vista de planta)

Alzado lateral
completo del blanco



Notas:

Estos blancos ofrecen un reajuste preciso y consistente y son muy seguros. Permanecen de pie tras repetidos disparos.

Las placas impactables pueden ser ajustadas sobre bases verticales u horizontales.

Las placas impactables de otras medidas se asentaran con seguridad sobre estas bases.

Las bases pueden ser clavadas o atornilladas a la madera o incluso al suelo (clavos de 15 cm) para asegurarse en su lugar.

Las bases pueden ser soldadas a planchas de acero o fijadas a tableros de madera para permitir ser ancladas al suelo.

Los blancos pueden ser fabricados de material delgado pero es recomendado 1 cm como mínimo. Una placa más pesada recorrerá menor distancia cuando sea impactada.

Si se taladra un agujero en la placa impactable se puede fijar una cadena para restringir la distancia que la placa pueda desplazarse cuando se impacte.

Están permitidas varias medidas cuadradas o rectangulares siempre que estén entre: 15cm x 15cm (mínimo) y 45cm x 30cm (máximo). Las medidas preferentes son 15cm x 15cm, 20cm x 15cm y 25cm x 20cm.



APÉNDICE D

DIVISIÓN ESCOPETA

		Escopeta Open	Escopeta Modificada	Escopeta Estándar	Escopeta Estándar Manual
1.	Factor de potencia mínimo	480			
2.	Calibre mínimo	Calibre 20			
3.	Lazos para cartuchos, clips o soportes laterales unidos al arma	Si			
4.	Se permiten prototipos	Si		No	
5.	Escopeta completa producida por una fábrica (mínimo 500 unidades) y disponible para el público en general.	No		Si	
6.	Longitud máxima del arma	1320mm, ver punto 17		No aplicable	
7.	Se permiten compensadores, puertos, supresores de sonido y/o fogonazo	Si		No	
8.	Modificaciones externas como contrapesos o dispositivos externos para controlar o reducir el retroceso (excepto cantoneras fijadas a la parte trasera de la escopeta)	Si	No	No	No
9.	Miras ópticas o electrónicas	Si	Si	No	No
10.	Miras abiertas de recambio	Si	Si	Si	Si
11.	Tubos cargadores de rotación o múltiples	Si	No	No	No
12.	Restricciones de capacidad para la carga inicial antes de la señal de inicio	Ver punto 18	Max de 14 cartuchos cargados	Max de 9 cartuchos cargados	Max. de 9 cartuchos cargados
13.	Cargadores desmontables	Si, ver punto 18	No	No	No
14.	Cargadores rápidos	Si, 6 cartuchos máximo	No	No	No
15.	Modificaciones/accesorios en la rampa de recarga	Si	Si. Restringidas ver punto 19	Si. Restringidas ver puntos 20 y 21	Si. Restringidas ver punto 20
16.	Restricciones en los tipos de acción	No	No	No	Si. Ver punto 22



Condiciones especiales:

Divisiones Open y Modificada

- 17 La escopeta descargada, con su cargador más largo colocado y con el cañón paralelo al borde más largo, debe caber completamente a lo largo de una caja rectangular (abierta en un lado largo). La longitud interna de la caja es de 1320mm., (tolerancia: + 1mm, - 0 mm). El arma no debe comprimirse artificialmente de ninguna manera durante la prueba. Además, los tubos de los cargadores telescópicos deben estar completamente extendidos.

División Open

- 18 Los cargadores desmontables disponibles para un competidor durante un recorrido no deben contener más de 10 cartuchos a la señal de inicio. Sin embargo, cargadores desmontables con una capacidad máxima original de hasta 12 cartuchos. Los cargadores no deben estar cortados, encintados o unidos de otra manera a ningún otro cargador en ningún momento. Las escopetas con cargadores fijos pueden tener una carga inicial de 14 cartuchos.

- 18.1 Las escopetas de tubos desmontables con mecanismo de carga rápida, con cartuchos adicionales, no deben tener más de 10 cartuchos en ambos dispositivos combinados a la señal de inicio.

División Modificada

19. Se pueden realizar o agregar modificaciones o accesorios a la rampa de carga para facilitar la carga. Tales modificaciones o accesorios no deben exceder 75 mm de longitud y no sobresalir más de 32 mm. De la estructura estándar de la escopeta en cualquier dirección.

Divisiones Estándar y Estándar Manual

20. Se permiten los recambios o modificaciones de los elevadores/rampas de carga siempre y cuando ninguna pieza sobresalga del armazón estándar de la escopeta.

División Estándar

21. Se permiten rampas de alimentación externas como recambio directo del botón de liberación de la acción (solamente Remington 1100 y 1187).

División Estándar Manual

22. Cualquier escopeta de acción manual completa (es decir, acción de bombeo, acción de corredera, apertura de emergencia, acción de palanca, acción de cerrojo) producida por una fábrica y disponible para el público en general, donde se extrae un cartucho gastado y se carga uno nuevo mediante la manipulación física de un competidor.
23. En el caso de escopetas de dos cañones, que tengan una capacidad máxima de 2 cartuchos cargados al mismo tiempo, los dispositivos que ayudan a cargar un par de cartuchos a la vez, no se consideran cargadores rápidos.



APÉNDICE E1

Diagrama de la condición de preparado del competidor





APÉNDICE E2

Tipos de munición/cartuchos

General

1.	Factor de potencia mínimo	480
2.	Peso mínimo de perdigones	No
3.	Calibre mínimo	20 calibre/20 cañón
4.	Longitud	Sin restricciones
5.	Solo munición de fábrica	No. Se acepta la recarga
6.	Perdigones de plomo	Se permiten sujetos a las restricciones locales medioambientales
7.	Perdigones de bismuto	Permitidos
8.	Perdigones con base de tungsteno	Permitidos solamente para blancos de papel, frangibles y sintéticos
9.	Perdigones de acero	Permitidos solamente para blancos de papel, frangibles y sintéticos
10.	Perforante	Prohibida
11.	Incendiaria	Prohibida
12.	Trazadora	Prohibida
13.	Taco	Será permisible para el organizador de la competición, solamente por razones medioambientales, requerir el uso de tacos de fibra, tal requisito se notificará antes de la fecha de la competición.

14 El uso de todos los tipos de munición estará sujeto a la legalidad local/regional y el uso de munición de bala maciza será tratada con especial cuidado.

15 Para cualquier recorrido de tiro que incorpore uno o más blancos de papel y requiera el uso de munición de postas los organizadores de la competición pueden establecer un límite en el número máximo de postas por cartucho y este límite se aplicará a todo el recorrido de tiro.

Para calibre 12 el número máximo recomendado es de postas 9 por cartucho.

Para calibre 20 y calibre 16 es extremadamente difícil adquirir munición que no sea postas del 1, del 2 o del 3 y estos se suministran entre 12 y 20 postas. Se debería determinar un número apropiado de postas para adaptarse a la munición disponible.

Es permisible aplicar diferentes criterios para los calibres 12, 16 y 20 con respecto al número máximo de perdigones por cartucho.

16 El director de la competición y/o el jefe de campo pueden restringir el uso de municiones de ciertos tamaños máximos de perdigón o de ciertos tipos por razones de seguridad. Cualquier requisito será informado antes de las fechas de la competición.



- 17 No es necesario que todos los tipos de cartuchos aparezcan en una competición.
- 18 “Perdigones” y “Postas” son tipos de munición donde los perdigones que contienen se separan fácilmente. Cualquier compuesto o sustancia como el pegamento o la resina que aglutine los perdigones se considera que contraviene la definición de estos tipos de munición en el reglamento de IPSC. Además dicho tratamiento puede hacer que estos tipos de cartuchos estén sujetos a las disposiciones de las reglas 5.5.6 y 10.5.16. Esta estipulación no se refiere al material para regular el compuesto suelto amortiguador, que puede mejorar el patrón de rendimiento pero no une (pega) los perdigones.
- 19 En las competiciones de nivel III y superiores, el número máximo requerido de cartuchos para municiones de postas y balas (combinadas) está restringido a 80 cartuchos.

Perdigones

Los impactos de perdigones sobre blancos de papel no contarán para puntuar.

Medidas aceptables de perdigones

Son aceptables todos los diámetros de perdigones de 3.5mm a 2.0mm (.138 pulgadas a .08 pulgadas).

Tomando las medidas USA de perdigones como guía nominal, las medidas de perdigones del 3 al 9 son todas aceptables.

Las equivalencias locales también son aceptables, como por ejemplo para Reino Unido las medidas de perdigones del 2 al 9 son aceptables.

Postas

Tamaños de perdigones aceptables (pero consulte la nota anterior)

Americano	Reino Unido	Pulgada	Métrico	Numero de perdigones por cartucho calibre 12 nominal
000 Buck	LG	.36 pulg.	9.1 mm	6-8
00 Buck	SG	.33 pulg.	8.4 mm	9-12
0 Buck		.32 pulg.	8.1 mm	12
1 Buck	Spec. SG	.30 pulg.	7.6 mm	12-16
2 Buck		.27 pulg.	6.9 mm	18
3 Buck		.25 pulg.	6.4 mm	20
4 Buck	SSG	.24 pulg.	6.1 mm	27

Cartuchos de bala.

Se acepta cualquier tipo de bala que no esté contraviniendo ninguna regla en este reglamento. Sin embargo, estará sujeta a cualquier restricción de legalidad local



APÉNDICE F1

Señales manuales de puntuación

		
ALPHA	CHARLIE	DELTA

		
ERROR	PENALIZACIÓN	REPETIR

Cuando se efectúan dos disparos por blanco, se emplean ambos brazos.